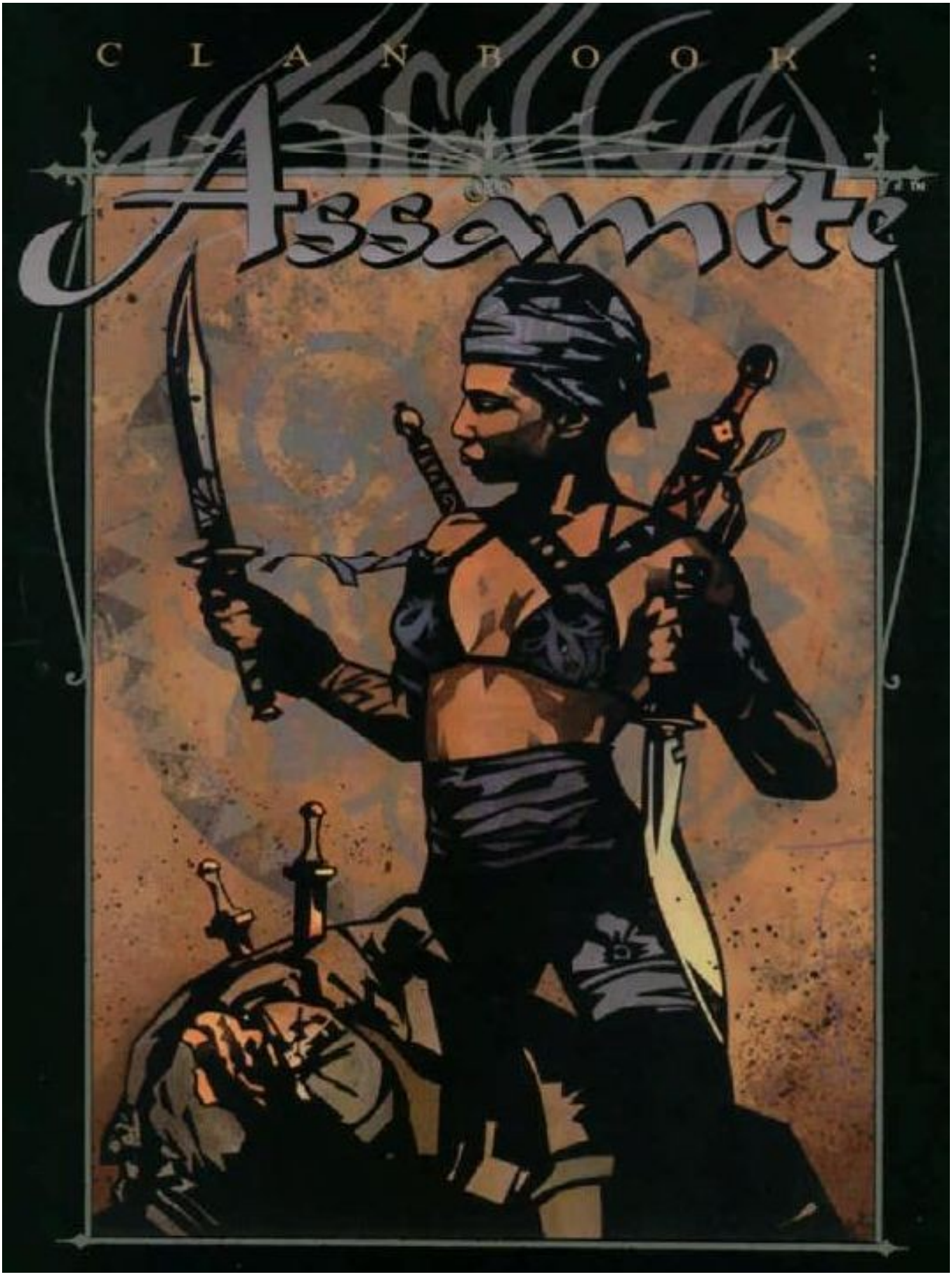

CLANBOOK:
Assamite

СОДЕРЖАНИЕ

Введение: Тирский договор

Глава первая: Как быстро мы забываем

Глава вторая: Молитвы разбитому камню

Глава третья: Сыновья и дочери Хакима

В ГОД 1496 ОТ РОЖДЕСТВА ХРИСТОВА…

Поелику *мы, Старейшины и Сородичи кланов Вентру, Тремер, Тореадор, Носферату, Гангрел, Бруха и Малкавиан, Истинные и Законные Наследники Царства Каина, объединенные узами Братства и Общей Верой в союз, далее именуемый Камарильей, пожелали положить конец Беззаконным и Нечестивым деяниям Мятежников, известных как клан Ассамитов;*

Клан *же Ассамитов пожелал, дабы поименованная Камарилья удержала Руку свою и не допустила Полного и Окончательного Уничтожения клана Ассамитов,*

Было *решено между подписавшими и засвидетельствовавшими сие, что с сего дня и навеки да будут связаны все стороны, Потомки их и Служители следующим договором:*

… Клан Ассамитов впредь воздержится от крови прочих Сородичей, и в подчинение сему условию позволит связать себя ритуалом, проводимым Старейшинами клана Тремер, дабы стала кровь Сородичей ядом для его членов…

… Клан Ассамитов будет пребывать в границах земель, кои уступила ему Камарилья и кои клан с давних пор почитает своими. Да не возжелают Ассамиты земель за очерченными им пределами; буде же в землях сих случится возмущение среди смертных, да останется оно в указанных границах и не перекинется на иные владения. Да не покинут они, ни в одиночку, ни иным числом, пределов отведенных им земель, также Слуги их и Прислужники, буде повелят им то господа их. Когда же Князья Камарильи обнаружат во владениях своих Ассамита либо Ассамитов, то позволено в любое время призвать на них Кровавую Охоту, и не надобно на то иной причины…

…Укрепления крепости Аламут будут разрушены, дабы не смогла более крепость выдержать осады либо штурма силами Камарильи. Клан Ассамитов согласен допустить наблюдателей, кои удостоверят выполнение сего условия. Последующее же укрепление Аламута либо же устройство крепости в ином каком месте да будет признано нарушением договора, и да будет созвана общая Кровавая Охота против тех, кто оное допустил…

…Камарилья же прекратит все выступления против клана Ассамитов и не нарушит границ отведенных клану земель без одобрения Собора Камарильи. Кланы Камарильи договорились между собой, что более не будут они нанимать убийц из числа

Ассамитов, те же, кто нарушит сей запрет, лишится защиты своих кланов и может пасть жертвой Кровавой Охоты. Ассамиты же обязуются удерживать своих собратьев от службы наемными убийцами...

Истина сделает вас свободными[1].
- девиз Центрального разведывательного управления США

Поэтому с обдуманностью веди войну твою[2].
- девиз Ведомства разведки и специальных задач государства Израиль (Моссад)

Из Летописи Сокровенной Крови, второй главы Книги Последних Ночей; почти полностью совпадающий отрывок имеется и в Притчах Крови.

... и так случилось, что в те ночи Дом Хакима распался, и началась великая война. Шипение произносимой шепотом лжи наполнило залы Горы. Брат ополчился на брата, и Дети омыли свои копья в Сокровенной Крови, и первой жертвой тех сражений стала Истина.

А может быть, и нет.

Я начал эту летопись Детей Хакима по просьбе аль-Ашрада, некогда амра, а теперь - Старейший в изгнании. Хотя руки мои более привычны к клинку и крови, чем к перу и чернилам, я постараюсь изложить Истину во всей ее полноте. Возможно, сей малой службой я смогу искупить присущую мне нехватку веры и преданности.

Как мне сообщили, мой труд станет первой за тысячу лет летописью Детей Хакима, которая беспрепятственно покинет стены Аламута. Вероятно, от меня ожидается, что я опровергну расхожее мнение о Детях, в особенности же в том его изводе, которого придерживается Камарилья. И вот, обращаясь к этому могущественному союзу (среди членов которого, как уведомил меня Старейший в изгнании, мой труд найдет большинство своих читателей), а также и к прочим наследникам Каина, я заявляю:

Все ваше знание о нас – ложь.

Поверить в нее было просто, не так ли? Сотни, даже тысячи кровожадных – в буквальном смысле слова - арабов-ассасинов. Наемники, убивающие

---

[1] Евангелие от Иоанна, 8:31.
[2] Прит. 24:6.

вампиров во славу Каина и Хакима, или «Ассама», как некоторые произносят его имя. Да, остальные Сородичи верят в это – и цепляются за свою веру, как за самое простое и надежное объяснение всех тех поступков, истинные мотивы которых изгладились из памяти много поколений назад. Ложь оказалась удачной. Сотни лет она оберегала Детей Хакима, давая им время вновь обрести себя.

Но порою удачная ложь становится ловушкой для самого лжеца: он забывает правду и начинает верить в обман. Дети так хорошо скрывали свою историю, что теперь сами считают выдумку истиной. Из-за этого они забыли, для чего их создали.

Пора положить этому конец.

Возможно, все начиналось так…

В ранние ночи Первого Города жил человек. При жизни он был великим воином. Если бы в те времена воинов было много и из них создавались бы армии, он мог бы стать великим полководцем, но ему хватало и того, что он считался одним из самых одаренных военных вождей своей земли. Со временем стремление проливать кровь в нем угасло, как это обычно случается с теми, кому приходилось воевать. Он посвятил себя наукам и преуспел в них, выучив язык и письмена мертвых. Со временем слава о нем разнеслась по дальним странам, и дети Каина решили навеки сохранить камень его души.

Некоторое время ставший ученым воин странствовал под покровом ночи – может быть, месяц, может быть, сотни лет. Он обрел товарищей среди себе подобных и наконец нашел себе убежище во Втором Городе, хотя так и не обосновался там до конца. Шли годы, он поделился кровью с несколькими ремесленниками и учеными, чьи таланты и знания восхитили его, и так его выводок процветал в тиши и покое.

Когда его братья и сестра ссорились, этот Каинит всегда держался в стороне. Некогда он смотрел войне в лицо и потому знал, что гордость не стоит пролития крови. Кто бы ни предлагал ему союз, ответ его всегда был одинаков: «Не этой ночью».

Но не стоит считать, будто никто из современников не был близок нашему Каиниту. Он заботился о мастерах Второго Города, и в этом ему помогала его сестра, та, которая позже стала Матерью Клана Цветка. Он обсуждал природу жизни и тайны смерти с кузеном, которому в будущем суждено было познать смерть во всех ее проявлениях, никому не ведомых в те ночи. Он беседовал о философии с братьями, которых потом назвали Змеем и Мудрецом. А в те ночи, когда странник, чьи дети ликом будут подобны Зверю, уходил от стен Второго Города в пустоши, наш Каинит бежал рядом с ним. Именно этот его родич в шутку назвал

нашего Каинита Охотником, ибо из всей дичи, что преследовали древние, он искал самую скрытную: Истину.

Однажды родичи пришли в дом Охотника, чтобы попросить его об услуге. Сердце Охотника исполнилось отчаяния и тягостного предчувствия, ибо никогда ранее они не искали его помощи все вместе, и он знал, что их приход не предвещает добра. И все же они были его братьями и сестрами, и потому он пригласил их в дом и поприветствовал их. Им потребовалось мало времени, чтобы перейти к делу.

- Мы заметили, - сказала Цветок, - что некоторые наши дети вышли из повиновения. Они носятся среди смертных, подобно зверям, глаза их полны Безумия, а дела их – гибель и разрушение.

Охотник склонил голову в печали:

- Увы, мои племянники и племянницы сеют ужас среди детей Сифа и называют себя богами. Я видел это, и сердце мое сжалось от горя. Но что мне противопоставить такой дикости?

- Этому городу нужен тот, чей голос звучал бы беспристрастно, - сказал Провидец. – Мы просим тебя стать этим голосом. Создай вторую семью, которая дала бы нам судей, ты же будешь их главой и станешь блюсти порядок среди всех нас.

- Но почему вы просите меня об этом? – спросил Охотник. – Верно, в юности я был воином, но я оставил копье ради свитка и не желаю более проливать кровь, разве ради собственного спасения.

- Мы просим тебя принять эту обязанность, - ответил Ваятель Душ, - поскольку ты не желаешь ее. Ты не станешь злоупотреблять полученной властью. Мы не можем довериться никому из нас и наших детей. Но ты всегда был выше наших дрязг и не отдавал предпочтения никому из нас, поэтому мы считаем, что ты и далее будешь поступать так же. Нам известно также, что ты ответишь нам согласием, ибо того требуют обстоятельства.

И Охотник – Судья – согласился. Он пошел и создал вторую семью, семью судей. И многие столетия ответственность тяжким грузом лежала на их плечах.

Даже в своем собственном доме не мог он обрести покоя. Как ни пытался он достичь согласия между двумя своими семьями, усилия его шли прахом. Его первая семья, кроткие художники и мудрецы, считали судей высокомерными своевольными выскочками. Судьи же видели в первой семье лишь жалких трусов. Охотник исчезал на многие недели, каждый раз поручая заботу о доме разным своим потомкам. Со временем его отлучки

становились все дольше, и он все меньше времени проводил во Втором Городе.

Последней соломинкой, как оно обычно бывает, стала одна ночь в разгар мелкой свары, подробности которой до нас не дошли. Неизвестно даже, кто именно затеял ее. Все сходятся лишь в одном: после многовековых споров и убеждений Охотник наконец потерял терпение. Один из его детей пришел к нему с жалобой, которую он счел настолько мелочной и бессмысленной, что не смог более сдерживать гнев на всех своих потомков. Он разозлился на обе свои семьи и навсегда покинул дом. Больше его не видели.

Так вышло, что причиной срыва стала жалоба со стороны ученого, члена первой семьи.

Судьи восприняли этот последний знак нерасположения как указание на то, что главенство в доме принадлежит им.

Так все началось. Так все остается по сей день.

С тех самых пор, как Хаким покинул нас.

Глиняную табличку с этим преданием, перевод которого вы видите, мне милостиво передал Старейший в изгнании, чтобы я мог начать свой труд. Он сообщил также, что записано оно было за два века до рождения христианского бога-мученика. Хотя его не стоит воспринимать буквально – так, временные промежутки указаны совершенно произвольно, - все же по сути своей оно правдиво. Как и гласит предание, Дети Хакима не всегда были шайкой жадных убийц, которыми нас сейчас считают окружающие. В нашей истории было падение, сравнимое с пережитым [Бруха], ложь более великая, чем та, что произнесли уста Мехета, и предводитель с даром предвидения, сравнимым с даром Саулота. По крайней мере, так говорят нам историки из Аламута.

За прошедшие века мне приходилось слышать разные предания о нашем происхождении. Чтобы избежать ненужных сложностей, я изложил нашу раннюю историю в той ее версии, которая лучше всего известна моим предполагаемым читателям. Прочие версии заслуживают отдельного изучения, хотя бы ради научного интереса…

Первые ночи

Мы знаем нашего прародителя лучше, чем прочие кланы знают своих, и причиной тому как воспоминания тех, кто встречался с ним, так и его собственные записи. То имя, под которым он известен, не было его настоящим именем, поскольку он знал, какая сила таится в подобных вещах; нет, прозвание «Хаким» он взял после получения Крови, и именно так мы и посейчас зовем его.

При жизни Хаким был воином и охотником и принадлежал к одному из тех бесчисленных племен, что странствовали вслед за стадами животных по Плодородному полумесяцу, а оттуда – в Азию и Северную Африку. Он был весьма искусен в повседневных занятиях, хотя, по его собственному признанию, многие соплеменники превосходили его умениями; сам Хаким

считал, что сир выбрал его за силу воли, а не за искусность или внешность. Неизвестно, кто именно из Второго поколения обратил его, но в некоторых записях Арикель, предполагаемая прародительница клана Тореадор, называется «сестрой» Хакима, а значит, наиболее вероятным претендентом на звание его сира становится Енеш, или Енох.

До разрушения Первого Города Хаким был одним из самых стойких его защитников. Хотя дети Каина обладали немалой личной силой, богатство города Еноха было таково, что почти все соседи рано или поздно пытались штурмовать его стены. Иногда ими руководила жадность, но чаще причиной было желание положить конец той власти, что город обрел над окружающими землями. Слишком часто Хакиму и его родичам доводилось погружать языки и копья в кровь смертных, чьей единственной виной был голод.

Второй Город

После разрушения Первого Города Хаким некоторое время странствовал по миру. Судя по его поздним записям, к тому времени он уже устал от бессмертия и от того положения дел, которое предшествовало падению Еноха. Хаким нигде напрямую не заявлял, что знал о намерении своих братьев и сестер разделаться с их сирами, но все же давал понять, что догадывался о подобном исходе и не желал иметь с заговорщиками ничего общего. Вместо этого он предпочел отойти в сторону. Хотя Хаким понимал, что ему не удастся полностью уклониться от участия в распре, все же он старался не вмешиваться в нее.

Отношения между Хакимом и Каином (которые нельзя назвать близкими) отмечены подобной беспристрастностью. Мне представляется интересным тот факт, что Дети Хакима - единственный из всех Великих кланов (к коим я не отношу ни Тремеров, ни Джованни), у которого отсутствует некая передаваемая с кровью слабость, порожденная проклятием или осуждением из уст Каина. Возможно, наш прародитель ничем не прогневил своего предка.

С другой стороны, может быть и так, что Каин выразил недовольство Хакимом в чуть более изощренной форме, чем недовольство прародителем Носферату. Падение Детей делает такое толкование вполне вероятным.

Во время странствия Хаким создал своего первого потомка. Его имя нам неизвестно, но в Притчах Крови утверждается, что он был писцом и астрономом-самоучкой, которого наш Предок спас от смерти – его должны были побить камнями за ересь. Так установился порядок дальнейших Становлений, данных Хакимом: он выбирал изобретателей и мыслителей, наделенных богатым воображением и обладающих обширными знаниями.

Об основании Второго Города Хакиму стало известно через сто с лишним лет после того, как были возведены городские стены. Несколько десятилетий он скрытно наблюдал за своими братьями и сестрами, прежде чем присоединиться к ним. Однажды он просто приблизился к воротам в окружении дюжины последователей и вежливо попросил впустить его. Первым его приветствовал брат Малкав, который даровал Хакиму дом еще до того, как прочие его родичи из Третьего поколения узнали о приходе странника. Благодаря такому проявлению гостеприимства остальным Патриархам тоже пришлось принять Хакима, чтобы сохранит лицо.

Семена Войны Веков были брошены в землю задолго до того, как Хаким обосновался во Втором Городе. Зная, что в любой распре его детям будет отведена роль почти беззащитных пешек, он очень скоро заявил о

нейтралитете. Этот шаг не понравился никому из его родичей, которые надеялись привлечь Хакима на свою сторону (в качестве союзника или же марионетки), зато в какой-то мере гарантировал, что то или иное действие самого Хакима и его детей не вызовет гнева Каинитов Третьего поколения. Так создалось своеобразное политическое равновесие, при котором выводок Хакима не привлекал ничьего внимания и мог спокойно заниматься своими ремеслами и науками.

Правосудие

Сам по себе нейтралитет – это заявление о политических убеждениях, по крайней мере, когда речь идет о Джихаде. Невероятная сила кружила головы обитавшим во Втором Городе Каинитам Четвертого и Пятого поколений, их распри принимали все более явную форму и все чаще затрагивали смертных жителей города. Третье поколение пыталось сдержать своих потомков, поскольку боялось (и не без оснований) привлечь внимание Каина, но из-за отсутствия доверия между Патриархами сколько-нибудь длительный мир был невозможен. Лишь одному из своих родичей все они не доверяли в равной мере – тому самому, который держался в стороне от их дрязг.

Кое-как примирившись между собой, однажды ночью Патриархи пришли домой к Хакиму. Предложение было простым и понятным: никому из своих родичей они не доверяли настолько, чтобы позволить ему обрести власть над всеми ними. Но если их дети и дальше будут вести себя так, как сейчас, гнев Каина, без сомнения, обрушится на весь город. А значит, во Втором Городе должна быть власть, которая защитила бы детей Сифа – смертных – от злодеяний Каинитов, но таким образом, чтобы выступление против того или иного вампира не выглядело как ход в намечающемся Джихаде. Хаким поставил себя вне политики, из-за чего его самого и его выводок признали наименьшим из зол.

Как и предполагали Патриархи, Хаким отказался исполнить их просьбу. Но в конце концов Саулот нашел слова, чтобы убедить своего кузена. Та услуга, о которой просили Хакима, нужна была на Каинитам, но смертным Второго Города. Хаким уступил. Следующей ночью он покинул город и исчез на целый год. Когда он вернулся, то привел с собой еще дюжину последователей, которые и стали первыми судьями Второго Города.

В последующие десятилетия судьи стали в городе значимой силой. Под руководством Хакима они подавили первые проявления Войны Веков и восстановили порядок в землях, смертные обитатели которых до этого жили в страхе перед своими правителями. Казалось, что во Втором Городе воцарился мир. На самом же деле враги внешние и внутренние лишь научились лучше скрывать свои намерения.

Война с Искусителем

Примерно через два столетия после того, как Хаким привел судей, на границах принадлежащих Второму Городу земель объявился культ поклоняющихся демонам вампиров. После нескольких десятилетий нападений и ответных ударов между смертными приверженцами обеих сторон разразилась настоящая война. Хаким, по-прежнему занятий поддержанием порядка в городе, заметил, как возросло количество богопротивных деяний, совершить которые могли лишь эти нечестивые Каиниты или их единомышленники – выходцы из различных вампирских семей. Судьям Хакима почти нечего было противопоставить магии крови, которую практиковали дьяволопоклонники. Хотя Саулот заявил, что его святые воины умеют распознавать темные чары и знают, как разрушить их, Хаким не слишком-то

поверил словам кузена, который некогда вынудил его занять место блюстителя закона.

Хаким снова покинул город. Когда же через три года он вернулся, с ним пришли лишь трое, но эти трое некогда были смертными колдунами, которые выдержали проклятие нежизни. Эти волшебники считаются первыми общепризнанными магами крови Второго Города. Они служили наравне с судьями и обретали знания бок о бок с мудрецами, став чем-то вроде связующего звена между двумя выводками Детей Хакима.

Слово «общепризнанными» в этом отрывке заслуживает особого внимания.

Чародеям Хакима недоставало силы, и поэтому они начали быстро расширять свои ряды. Первая тройка магов употребила свои знания на то, чтобы раскрыть дьявольский заговор, пустивший корни во Втором Городе, и из-за этого демонопоклонники и их прихвостни повели себя как загнанные в угол волки. По городу прокатилась волна нападений, сильно уменьшившая число судей, что же касается чародеев, то двое из трех пришедших с Хакимом пылью осыпались на камни улиц. Уцелевший чародей невольно стал тем непрочным звеном, что еще соединяло судей и воинов Салюбри. Так продолжалось до тех пор, пока он не обратил и не обучил других магов крови. В следующие десять лет Хаким нашел и забрал в ночь еще дюжину смертных магов крови, а также воплотил в жизнь еще кое-какие свои замыслы, один из которых стал известен только по прошествии веков.

Дети Хакима и Салюбри терпеливо расследовали все события и не гнушались грубой силы, и так они постепенно изгнали из Второго Города племена демонов, известных как Баали. Прошло сто лет, и последний известный сторонник Баали был предан очистительному огню. Чародеи отошли от охоты и всерьез занялись изучением той мощи, что таилась в витэ Каинитов, полагая ее сосредоточием своего искусства. Каждый из них пытался приспособить к новым условиям те умения, которыми обладал при жизни. Кое-кто из чародеев продолжал сотрудничать с судьями, но большая их часть посвятила себя исследованиям.

Именно тогда выделились три ветви потомков Хакима. Это разделение сохраняется и в наши ночи. Изначально Хаким сам мог определять будущую судьбу своих отпрысков и их чад. Тем, кто проявлял незаурядный ум, он советовал присоединиться к ученым. Тем, кто был склонен к воинским забавам, он ненавязчиво (а может быть, и настойчиво) давал понять, что их место – среди судей. Даже тогда чародеи стояли отдельно ото всех остальных, но и они тоже были детьми Хакима, и никто не мог оспорить их происхождение. В то время касты развили в себе склонность к той или иной Дисциплине, хотя сами эти умения, без сомнения, отличались от известных нам сейчас. Скорее всего, Хаким обучил всех своих детей искусству, ныне известному как Смертоносность. Впрочем, за прошедшие с тех пор столетия оно заметно изменилось, как в методах, так и в целях. Навык Прорицания в прошлом был широко распространен в клане и, возможно, даже считался общим для всех.

Из ранних записей и воспоминаний можно понять, что некоторые из «кастовых слабостей», как называет их молодежь, тоже возникли в те времена. Наиболее вероятное объяснение той разницы, что мы наблюдаем в предрасположенностях трех ветвей клана (если не считать традиционного «проклятия Каина», которое, как представляется, пользуется большой популярностью среди прочих Каинитов), следует искать в самом Хакиме. Он обладал невероятной силой воли и целеустремленностью, даже по сравнению с теми его современниками, которых мне довелось узнать. Если у Хакима и был серьезный изъян, то этим изъяном была его сосредоточенность на чем-то одном. Слишком часто он полностью предавался одной страсти или же обязанности, забывая обо всем остальном. Свойство это через Кровь передалось и первой ветви его потомков, отметив их одной из черт характера их создателя.

Со временем первый выводок стал кастой визирей. Поначалу их слабость была почти незаметна. Конечно же, она мешала им не больше, чем прочим Каинитам – их изъяны. Тем не менее, когда первые отпрыски Хакима прожили дюжину человеческих жизней, их сосредоточенность на избранных умениях и исследованиях перестала быть привычкой и стала необходимостью. Поговаривают, что некоторые из них выбрали смерть, лишившись обычных орудий своего мастерства. Сейчас мало кто из визирей доходит до такого безумия, но все они полностью поглощены теми задачами, которые и определили их бессмертное существование. Может быть, это свойство служит им чем-то вроде лакмусовой бумажки – я видел не так уж много впавших в Безумие визирей, и по большей части до Обращения они были людьми неучеными и неуправляемыми.

Судьи, с другой стороны, воплотили в себе ранние дни жизни Хакима – на самом деле они всегда отличались некоторой склонностью к насилию, даже до того, как их обычным занятием стали раздоры. Правосудие Второго Города было, как выразились бы христиане, поистине библейским. Нередко обвиняемых приговаривали к жестоким увечьям, а то и к уничтожению – по большей части, под лучами восходящего солнца. Среди прочих наказаний был некий ритуал, во время которого у обидчика забирали часть крови, тем самым напоминая ему, что своим дальнейшим существованием он обязан лишь снисходительности старших Сородичей – от чьего имени, теоретически, и действовали судьи. Частично сохранившаяся рукопись гласит, что впервые дьяблери совершил один из судей, которому поручили наказать отпрыска Арикель по имени Амаранта и который не смог вовремя остановиться.

Как бы то ни было, воины с первых ночей своего существования вынуждены были бороться с жаждой, понуждавшей их пить витэ других Сородичей, хотя до Долгой Ночи эта жажда была не так сильна, да и тогда она усилилась не без посторонней помощи. Тем не менее, воинов всегда облыжно называли дьяблеристами. Старейшие из судей могут вспомнить ночи, когда душа новообращенного воина была почти черной, лишь со слабыми проблесками сердечных чувств и порывов, и кожа его темнела до угольной черноты за несколько лет. Поговаривают, что сам Хаким наделил судей таким обликом, чтобы обитатели Второго Города легко могли отличить их от всех прочих (хотя это и не объясняет, почему представители остальных каст тоже темнеют со временем).

Чародеи – это отдельный разговор. Можно сказать, что они были чем-то средним между судьями и визирями. Примерно половина из них выбирала путь меча и пламени, остальные же предпочитали мирные занятия науками. При этом у них не проявилась ни одна из особенностей «родительских» каст. Скорее уж, они развили собственную, отличную ото всех «внешность», настолько заметную привычному к таинствам глазу, что лишь самые мощные из укрывающих чар могут защитить их. Кто угодно может опознать в них магов крови, стоит только посмотреть на них. Возможно, в этом тоже следует винить Хакима, поскольку во времена Второго Города многие Каиниты с подозрением относились к магии крови – еще жива была память о Баали и прочих колдунах, склонившихся ко злу. Явно выделив «своих» чародеев, чтобы никто не мог спутать их со всеми прочими, и лишив их возможности скрывать свое присутствие, Хаким, вероятно, хотел сделать так, чтобы окружающие сразу же узнавали его потомков и не сомневались в их намерениях. С другой стороны, такая заметность могла появиться по воле случая, как результат ранних опытов чародеев – так кузня пышет жаром еще долго после того, как кузнец засыпал огонь.

Мир

Почти пятьсот лет длилась во Втором Городе эпоха благоденствия – насколько возможно благоденствие там, где собралось великое множество могущественных и самодовольных существ. В это время Каиниты Четвертого и Пятого поколений начали покидать дома и искать себе владений в других местах. Большинство Детей Хакима предпочло остаться в стенах Второго Города: судьи – чтобы выполнять свои обязанности, а ученые – чтобы быть рядом со своим наставником.

Хаким снова и снова отправлялся странствовать, иногда на целые десятилетия. В его отсутствие главенство в доме переходило к старшим из его потомков. Со временем эти обязанности переросли в что-то наподобие

полуофициальной почетной должности, и тот, кто возглавлял дом Хакима в отсутствие хозяина, стал называться Старейшим. Сам Хаким молча согласился с таким положением дел и не высказывался против.

Вторая война с Баали

А затем пал приграничный город. Горстка выживших избежала пожара, ставшего для Каризеля погребальным костром, и вернулась во Второй Город, принеся известия о гибели своего владыки-Каинита. Они рассказывали о столпах пламени, о солнечных копьях, поражавших Каинитов в ночной тьме, о разверзшихся в земле ямах, поглотивших храмы и дома, - а также и о тех, кто замыслил и воплотил весь этот ужас.

О тех, кто называл себя Баали.

Патриархи едва могли поверить услышанному. Ими овладела подозрительность. Разве воины Саулота и судьи Хакима не сокрушили демонопоклонников много веков назад? Разве не лишили их могущества и не изгнали в ночь жалкие их остатки, которым оставалось лишь рыдать во тьме? Разве не рухнул сладкоречивый искуситель в воды морские? Конечно же, здесь затаилось предательство, еще один ход в Джихаде. Со всех сторон посыпались обвинения: извечные соперники винили друг друга в разрушении города и в том, что россказни о магах и заклинателях демонов Баали вновь пробудили в сердцах старые страхи.

Хаким и Саулот без лишнего шума дали приют тем смертным, кто пережил падение Каризеля, и внимательно их выслушали. Постепенно они пришли к выводу, что город стал жертвой, центральным фрагментом ритуала, истинные цели которого были неведомы. Хаким склонялся к тому, чтобы

продолжить расследование, Саулот же требовал действовать. Через две недели сильнейшие из воинов Саулота выехали за стены Города, чтобы выкорчевать злую поросль и не дать ей распространиться по миру.

Судьба их хорошо известна, поэтому останавливаться на ней мы не будем.

Выводки Хакима тоже подготовились к битве: они собрали вокруг себя всех своих союзников из числа Каинитов, а также совершили нечто до сих пор неслыханное – вооружили гулей зачарованным оружием. Вместо того, чтобы защищать стены Второго Города, они собрали все свои силы в развалинах деревни примерно в четырех ночах пути от твердыни, там, где должны были пройти приближающиеся орды Баали.

«Должны были», да, но расчет оказался неверен. Судьи и чародеи укрепляли выбранное для лагеря место, когда прибыл посланец-гуль, едва живой от усталости и дюжины ран. Он сказал, что на Второй Город напали с другого направления. Баали, судя по всему, не желали обременять себя передвижениями по земле – ведь у них были крылья демонов, с невероятной скоростью переносившие своих хозяев по воздуху.

Старейшая, судья по имени Манчика, возглавила Детей, их союзников и слуг и быстрым маршем повела свой отряд назад, надеясь укрепить Город и не допустить его падения. Близился рассвет, и колонна уже собиралась укрыться от солнца в пещерах, когда на ехавших впереди верховых обрушилась лавина копий и пламени. Через мгновение под удар попала и основная часть отряда. Манчика и ее выводок приняли Окончательную Смерть в этом бою, но все же смогли отразить нападение и дали остальным время, чтобы укрыться в пещерах.

После того, как уцелевшие судьи и их товарищи собрались в темноте подземных лабиринтов, они обменялись малыми крохами знания о сложившейся ситуации. Кое-кто из них заметил среди нападавших знакомые лица – отпрысков Саулота, Вентру и Ласомбра, которые считались верными союзниками Детей. Выходило, что Манчика и ее отряд уже давно действовали, исходя из ложных сведений: приспешники Баали ловко обманули судей, заставив их вывести из Города самых сильных и искусных бойцов.

Следующие сутки едва не стали последними для судей и чародеев. Баали их слуги-демоны преследовали Детей Хакима по протянувшимся далеко под землей пещерным ходам. Не могу не сказать, что копья судей отняли немало жизней, а чародеи проявили все свое искусство, с отчаянной силой обрушивая на врага заклинания, но численный перевес и неожиданность были на стороне Баали.

Близился рассвет второго дня, когда последние из уцелевших чародеев собрались в самой защищенной из пещер. Едва они успели достать свои жезлы и приготовиться к нападению, как земля у них под ногами задрожала. До них донесся ужасный вопль - казалось, что Баали призвали адские легионы, желая наконец смести Детей Хакима с лица земли. Судьи покрепче ухватились за копья, чародеи собрали воедино оставшиеся силы.

А затем в пещеру потекла кровь. Сначала она лилась тонкой струйкой – несколько капель, просочившихся сквозь каменную толщу, - но постепенно поток набрал силу, и вскоре выжившие Дети по щиколотку стояли в дарящей прохладу алой жидкости.

Послышались шаги – легкие, едва различимые, медленные; так ребенок нащупывает себе дорогу, спускаясь по крутому темному переходу.

Показалась крохотная фигурка, покрытая сажей и пеплом; на лице горели глаза, отражая трепещущий свет единственного факела, который гулю удалось сохранить. «Хаким прислал меня, - шепнул пришелец. – Я – ур-Шульги. И я – вашей Крови».

Все следующее столетие Дети Хакима в первых рядах сражались с демонопоклонниками, стремясь поскорее низвергнуть тех в темные бездны и запечатать уста ада. Баали так и не удалось оправиться после побоища в пещерах – пройдут тысячи лет, прежде чем они вновь станут серьезной грозой. Дети медленно, осторожно восстанавливали свои силы, а Хаким наблюдал за ними со стороны, позволяя своим потомкам самим ковать себе наследие.

Традиционные описания сражений с Баали, как мне кажется, склонны к преувеличениям и повествуют об эпических битвах, которых просто не могло произойти, стоит лишь вспомнить о численности смертных в те времена (не говоря уже о численности Каинитов). Тем не менее, до нас дошло немало однотипных историй, позволяющих предположить, что какая-то доля истины в них есть. Лучше всего среди Детей известна та версия событий, которую я привожу здесь. Обратите внимание, какой упор делается на благородном самопожертвовании потомков Хакима, которые показаны здесь как стойкие и терпеливые спасители прочих Каинитов. Не сомневаюсь, что каждый клан может поведать о таких же трагедиях.

Рассеяние

За время войны Баали еще трижды подступали ко Второму Городу, хотя никогда более их силы не были так велики, как в те первые грозные ночи. К тому времени, когда опасность, к радости Хакима и Саулота, наконец была устранена, земля вокруг города, истоптанная первыми в мире армиями, стала бесплодной из-за проклятий Баали и волшебного пламени. Постепенно наследники Каина покидали гнездо, уходя на поиски тех сказочных земель, что лежали за границами привычного мира.

Войны утомили Хакима. Он редко участвовал в сражениях, хотя несколько раз обстоятельства вынудили его выйти на поле боя. Большую часть времени он пестовал своих мудрецов и обучал судей. Чародеями занимался несравненный ур-Шульги и один некромант, чье имя до нас не дошло.

Пока шли бои с Баали, судьям все реже и реже приходилось выполнять прежние обязанности. Дети Каина не слишком-то склонны преследовать своего Сородича за нарушение пищевых запретов, когда кровь целых деревень приносится в жертву, и едва ли станут искать затаившегося демонопоклонника, когда те десятками штурмуют ворота. Хаким не слишком охотно учил свой клан искусству битвы, которое утратило для него все очарование еще в ранние годы его дневной жизни, но он не мог допустить, чтобы его Дети пострадали лишь потому, что он не смог подготовить их. Со временем судьи стали воинами, если не по имени, то по существу.

По мере того, как выводки прочих Патриахов покидали Второй Город, Хаким все больше тяготился своими обязанностями. Он согласился вершить правосудие над своими родичами и их потомками, но те, похоже, более не желали подчиняться его решениям. Некоторые не обращали на него внимания. Другие открыто противостояли ему. Но по большей части они просто покидали обезлюдевший город, которому Хаким и его отпрыски дважды служили щитом и копьем. В тайне он созвал совет ближайших своих помощников, а затем на год исчез в пустошах.

Когда Прародитель вернулся, он собрал всех своих Детей и говорил с ними. Его слова, хотя и искаженные многими переводами, все еще звучат в наших ушах, и именно они вели нас на протяжении веков, подталкивая к тем или иным действиям:

Дети Ночи признают долг вождя вести их, и точно так же они признают за его последователями долг повиноваться вождю. Дети Зверя признают за охотником долг охотиться, и точно так же они признают за жертвой долг спасаться от охотника. Но наши сородичи отказываются выполнять свой долг и повиноваться нашему правосудию, хотя некогда сами взывали к нам, прося о справедливости.

Есть среди них те, кто говорит, будто наше время прошло, что у нас нет будущего, что город мертв и лучше уж нам покинуть его, прежде чем он рассыплется в пыль. В их словах есть доля истины – мы устраняли угрозу извне, пренебрегая тем, что творится внутри. Но нашей вины в том почти нет, ибо лежит она на тех, кто играл в игры тронов, мечей и соблазнов, орудуя

смертными как пешками. Из-за того, что наше племя разрослось и вышло за пределы города, нужда в правосудии не пропала. Будут и другие города.

Пришло время испытания долгом. Мы знаем наш долг; давным-давно на него указали нам наши сородичи. И хотя сейчас они презирают нас, просьба о правосудии все еще остается в силе. А значит, нам надо найти тот способ, что позволит нам и впредь вершить справедливость, ибо прежние наши способы уже не годятся.

Нам говорят, что город умирает. Что ж, не стоит смотреть на его предсмертные муки. Мы уйдем в раздираемые войной земли, в пустыни и горы, в суровые, бесплодные края, которые никто более не пожелает объявить своим владением. Там мы сохраним память о былых ночах. Мы будем наблюдать, учиться и выжидать. И когда нужда в нашем правосудии станет столь велика, что мы не сможем более спокойно смотреть на деяния наших сородичей, мы вернемся, и память станет нашим копьем.

То отвращение, которое Прародитель питал к интригам Джихада, до сих пор свойственно членам клана. В целом Дети Хакима стараются держаться подальше от политических дрязг прочих Каинитов. Частично это связано с нашим географическим положением (по крайней мере, так было до появления новых видов транспорта), но в основном причиной тому чувство некоторого превосходства. Детям нет нужды прибегать к политике ради достижения своих целей, и им это нравится. Отсюда вовсе не следует, что нашей семье не свойственны коварство и изощренность – в конце концов, многие визири успешно проявили себя на политическом поприще, - но все же сложившиеся в клане традиции скорее говорят в пользу прямых решений.

Разумеется, такая политическая обособленность имеет свои недостатки. У тех, кто не участвует в интригах Проклятых, нет врагов, но у них нет и союзников. Возможно, поддерживай мы более близкие отношения с нашими европейскими сородичами, в Долгую Ночь нам удалось бы избежать ссоры с ними, и тогда мы никогда не оказались бы в изоляции, навязанной нам Тремерами. Бессмертная память порождает неумирающую вражду, и обиды, нанесенные во время Мятежа Анархов, по-прежнему свежи для некоторых из тех, у кого мы ищем убежища. К тому же, не стоит забывать о политическом опыте. Чертоги власти, куда мы так стремимся проникнуть, для нас новы, и нам еще предстоит узнать много нового о Камарилье и Шабаше.

Исход

Вскоре после этого Дети Хакима навсегда покинули Второй Город. От клана отделилась горсточка раскольников, которые предпочли сохранить отношения с прочими Каинитами (какими бы те ни были) и отказались от предложенной Хакимом изоляции. В большинстве своем это были ученые и мастеровые, которые сочли, что уединенное существование не позволит им в полной мере проявить свои умения и таланты. Сохранившие верность клану собратья назвали их «лишенными наследства», Лишенцами, поскольку они отказались от завещанного им достояния. Сам Хаким не пытался остановить их – возможно, он решил, что, навязав им свою волю, он лишь усугубит ситуацию.

Во всех преданиях говорится, что исход из Второго Города стал для клана почти непереносимым испытанием. Хаким вышел из города в разгар лета, и из-за нужды в укрытии от солнца почти треть ночи приходилось тратить на то, чтобы разбить и свернуть лагерь. Многие Дети приняли Окончательную Смерть, погибнув под солнечными лучами, которые проникли сквозь недостаточно плотные навесы. Смертные слуги, последовавшие за Хакимом в добровольное изгнание, тоже претерпевали невыносимые страдания,

поскольку идти пришлось через выжженные и опустошенные земли, на которых война с Баали оставила свой жестокий след. Не хватало воды, еще чаще не хватало еды, и только лишь в самом караване можно было найти витэ. К тому времени, когда странники достигли подножия гор, к которым и вел их Хаким, число Сородичей не превышало пяти десятков, из слуг же уцелело не более ста шестидесяти, и почти весь их скот пришлось забить ради пропитания.

Не менее опасным оказалось и восхождение в горы, хотя и по другим причинам. На эти земли никогда не распространялась власть Второго Города, но от беженцев обитавшие тут смертные знали о столкновениях с Баали. Они были сами себе хозяева и вовсе не желали признавать над собой других господ. Более того, им уже приходилось сталкиваться с недобитыми Баали, и они знали, как сражаться с немертвыми.

Орлиное гнездо

Приводимый мною рассказ об основании Аламута обычно считается полностью правдивым. Вместе с тем, он вызывает ряд вопросов, в том числе и о природе проявленной Прародителем власти над камнем. Подобное умение не свойственно Каинитам, за исключением одной младшей линии крови, которая зародилась через семь или даже восемь тысячелетий после описываемых событий.

Лично я считаю, что этот «принимаемый буквально» отчет не вполне достоверен. На основании проведенных исследований я могу сделать вывод, пусть и неокончательный, что Хаким не создавал Аламут, но лишь нашел его, возможно, разрушив укрывавшие крепость защитные чары. Впрочем, это не более чем обоснованное предположение.

Последовавшие за Хакимом Каиниты и смертные уходили все дальше в горы, их запасы таяли с каждым часом, и положение становилось все более отчаянным. Хаким хорошо понимал, что все оставшиеся с ним были преданы ему до смерти (а в некоторых случаях – и после смерти), но преданность не могла заменить пищу и убежище. Странникам ничего не оставалось, кроме как продолжать свой путь: те земли, через которые они шли, были почти бесплодными, и никакое поселение там не выжило бы.

В ночь зимнего солнцестояния Хаким остановил караван незадолго до появления луны. Он произнес всего одно слово: «Здесь» - и вонзил копье в камень у своих ног. Скала содрогнулась, и все, кроме Хакима, попадали на землю. Когда же они встали, то увидели перед собой огромный трон из блестящего черного камня; из того места, куда воссевший на трон должен будет возложить правую руку, торчало копье Хакима. Сам Хаким стоял, протянув к трону руки, словно беседуя с ними или с породившей его горой.

С пронзительным криком на трон из вышины упал чернокрылый орел, накрыв собой левый подлокотник; блестящие глаза птицы уставились на Сородича. Затем, словно решив что-то, орел перелетел на плечо Хакима. Прародитель обернулся к своим Детям и произнес: «Здесь. Здесь наш дом, с этой ночи и вовеки. Это место отныне и навсегда принадлежит нам, и тут мы соберемся все вместе, чтобы ждать и помнить. И да будет оно известно в веках как сердце, пронзенное копьем, и гнездо орла».

Шевельнув рукой, Хаким вместе с троном погрузился в скалу. Его последователи бросились туда, где он стоял, и обнаружили вход в пещеру, плавно уходившую под землю, и широкий спуск этот был слишком ровен для созданного природой. Войдя в пещеру, они увидели целый лабиринт проходов и каверн, и их расположение в точности повторяло план того дворца, которым Хаким владел во Втором Городе.

В гроте, ставшем теперь приемным залом, они нашли Хакима, который, склонив голову, сидел на троне. Прародитель выглядел усталым и обессилевшим, словно после тяжелейшей битвы. Из дюжины открытых ран струилась кровь. Когда старшие из Детей вошли в грот, орел с криком взмыл с плеча Хакима. Собравшиеся Сородичи молча смотрели, как он устремляется все выше и выше, к темному небу, которое сейчас нависало над залом вместо каменной толщи.

Хаким вздохнул и поднял голову, затем встал, опираясь на копье. «Здесь», - повторил он, и никто не мог ни понять, ни оспорить его решения.

С той ночи Орлиное гнездо, Аламут, было духовным и материальным домом Детей Хакима. О Горе и таящихся в ней сокровищах рассказывают тысячи историй, хотя лишь в малой их части содержатся крупицы истины. Но Аламут и в самом деле существует и до сих пор остается нашим сердцем. Хотя многим из нас и не суждено более увидеть его тихие залы, он стал частью нашего клана. Кто еще в эти Последние Ночи может похвастаться домом, пусть опустошенным и заброшенным?

Безмолвие

После того, как Дети обосновались в Аламуте, долгие тысячи лет не происходило ничего примечательного. Хотя такое заявление и можно счесть преуменьшением той роли, которую наш клан играл в зарождении западной цивилизации, даже в Великой библиотеке Аламута с тех времен сохранились лишь ежегодные записи об урожаях да малозначимые воспоминания, которые едва ли смогут заинтересовать ученого историка. Все три касты постепенно восстанавливали силы, даруя Кровь достойным жителям Юго-Западной Азии и Северной Африки; закаленные суровыми условиями обитатели этих земель также служили нам пищей и стражниками. Мало кто из смертных оказывал Детям божеские почести, как то было во Втором Городе (из-за этого многим старейшинам пришлось отказаться от привычного образа), но члены клана часто становились местными владыками или защитниками избранных племен. Имена некоторых из них до сих пор украшают собой страницы истории, хотя и в форме, которую сами их носители едва ли смогли бы опознать.

В это время касты окончательно приняли облик, привычный современному наблюдателю. Визири стали для потомков Сифа пастырями: они ходили среди смертных и помогали тем с изобретениями и новшествами, закладывая тем самым основание для дальнейшего развития, как и прочие Каиниты, обитавшие на Западе. Поселившиеся вблизи от Хакима и Аламута чародеи несколько обособились, в основном посвятив себя изучению магии крови, хотя и им нередко приходилось искать образованных людей ради тех знаний, которые иным образом были бы недоступны. Судьи, уже почти превратившиеся в воинов, служили Детям копьем и щитом, оберегая своих собратьев и плоды их трудов.

Данное описание представляется мне крайне упрощенным и идеализированным, хотя в некоторой степени это можно объяснить тем, что сейчас мало кто действительно помнит те времена. Хотя Дети и в самом деле уделяли внимание смертным обитателям региона, их устремления не отличались ни благородством, ни альтруизмом (как и прочих Каинитов). Любая группа разумных существ, полностью зависящих от одного источника пищи, будет способствовать росту этого источника в целях увеличения собственной численности. Выводок Хакима не был исключением.

Со временем Дети спустились с Горы и вернулись в некогда плодородные земли, которые наконец оправились после предсмертной агонии Второго

Города. В этих зеленых долинах они нашли процветающие смертные поселения, куда более обширные и многолюдные, чем те, что встретились им в бесплодных пустошах. Также они обнаружили других Каинитов, которые постепенно начинали расселяться за пределы тех диких земель, куда ранее бежали от опасности.

После того, как [13] великих кланов покинули Второй Город, регион, позже известный как Ближний Восток, стал домом для Детей Хакима и Последователей Сета. Взгляды этих двух групп на религию, существование вампиров и обращение со смертными часто были диаметрально противоположными. То тут, то там случались незначительные столкновения, подогреваемые соперничеством между Каинитами. Хотя большинству Змей хватало ума вести себя дипломатично и уважительно (или, по крайней мере, держаться в тени) и не вступать в прямое противостояние с Детьми, все же нередко они обманом заставляли своих смертных прихвостней нападать на владения и стада клана.

Дети редко отвечали им тем же, поскольку Хаким призывал своих последователей по-разному относиться к хозяевам и их невольным пешкам. Он крайне плохо относился к хладнокровному убийству невиновных. За тысячи лет до того, как люди придумали слово «ассасин», многие воины уже освоили искусство внезапных ударов, выслеживая тех Каинитов, которые вообразили себя кукловодами. Постепенно умения судей превратились в орудия охоты.

Тогда наш клан чаще всего имел дело с Сетитами, но они не были единственными Каинитами в регионе. Время от времени в земли, которые наследники Каина называли своим домом, наведывались представители всех кланов. Они искали знания или же шли сюда, повинуясь древнему зову. Дети склонны были судить об этих пришельцах по их делам, не поддаваясь давлению со стороны некоторых старейшин из Второго Города, которые требовали одинакового презрения ко всем, кто предал или покинул Хакима. Нарушители установленных судьями правил поведения и моральных норм или встречали свой последний рассвет, или в страхе возвращались к европейским собратьям – все зависело от тяжести совершенных ими проступков и характера того или иного воина. Выжившие рассказывали об «ужасных чернокожих демонах, обитающих на Востоке». Так был посеян страх, ведомый и в нынешние ночи.

В ту эпоху отпрыски почти всех кланов заселяли южное и восточное побережья Средиземного моря и продвигались вглубь континента. Дети не позволяли этим разрозненным группкам основывать свои владения на землях клана, хотя и не всегда могли предотвратить захват. Воины самоотверженно охраняли границы, но они не могли находиться в нескольких местах одновременно. Порою разумней было закрыть глаза на очередное «вторжение», чем пытаться силой изгнать захватчиков. Больше всего было Тореадоров, Носферату и Ласомбра; Бруха и племена Ашура уступали им по численности, но все равно ко времени фараонов в регионе поселились представители всех ветвей Каинитов.

В итоге Дети оказались запертыми на ограниченной территории. Западная Азия принадлежала Цимисхам, которые безжалостно насаждали свою власть, пользуясь магией земли. Не менее сильные и решительные Каиниты обитали на северо-востоке. Юг и восток стали домом для неведомых

существ, которые не питали любви к Сородичам. Те немногие Дети, кому удалось кое-как вернуться в Аламут после путешествия на юго-восток, говорили, что Лунные Звери и Дикие Твари не имеют никакого желания делить свои земли и не страшатся открытого столкновения, даже если Хаким вдруг решит расширить свои владения в том направлении. Продвижению на запад препятствовали Сетиты, а также и прочие кланы, которые нашли себе там прибежище.

Невозможность выйти за навязанные границы раздражала тех членов клана, которые мечтали об империи. Скорость размножения людей (вместо скорости, с которой могли бы расширяться территории клана) – вот что по большей части ограничивало численность стад и размеры новых владений. Скудость ресурсов привела к борьбе за власть, которая так хорошо знакома всем князьям Камарильи. Дети слишком хорошо приспособились к подобным конфликтам.

Хакима такой поворот событий не устраивал. Он оставил Первый Город, чтобы избежать Джихада; он покинул Второй Город, чтобы спасти от этой напасти свой выводок. Соперничество между Детьми напоминало ему поведение всех прочих кланов. Втайне он опасался, что воссоздал Джихад в миниатюре, изолировав касты от их собратьев. Этот страх проявился как возрастающее беспокойство, и Прародитель все чаще покидал Аламут, порою возвращаясь лишь через десять лет. На время отсутствия он передавал Черный трон старшему из оказавшихся поблизости потомков, как не раз поступал во Втором Городе.

Последней соломинкой стали события, произошедшие во время Пелопонесской войны. За два века до ее начала в Афины перебралась группа визирей, привлеченная собранными в городе святынями и знаниями. Примерно тогда же в Спарте, с молчаливого согласия князя-Вентру, поселилось несколько воинов. Когда Коринф убедил старейшин Спарты принять участие в Пелопонесской войне и выступить против Афин, обе группы Детей быстро ввязались в конфликт, надеясь принести победу «своим» смертным.

В 413 году до н. э., когда спартанцы разгромили флот афинян, афинские Дети Хакима отправили гонцов, которые должны были просить Прародителя о благосклонности, а также найти среди касты воинов союзников, готовых выступить на их стороне. Услышав об этом, обитавшие в Спарте воины также послали в Аламут гонцов. Обе делегации прибыли к Горе одновременно, и между их смертными спутниками завязалась потасовка. К тому времени, как *силсила* восстановили порядок, все греки были мертвы, как и пятеро Детей.

Хаким впал в невообразимую ярость, едва не уничтожив в гневе Большой Зал. Когда к нему вернулся дар речи, он призвал уцелевших гонцов. Обрушив на них оглушительную отповедь, он обвинил обе группы в том, что они позволили втянуть себя в паутину интриг, сплетенную европейскими Каинитами. Затем он осудил всех своих Детей за то, что они поддались соблазну Джихада.

«Я дал вам возможность возвыситься над мелочным предательством, столь милым сердцу младших детей Каина, - бушевал он. – Но вы оказались недостойны. Для своих Детей я был самым заботливым отцом, о каком только может мечтать смертный, вы же отплатили мне тем, что перегрызлись между

собой, как оголодавшие волки, когда же удача отвернулась от вас, вы приползли ко мне, умоляя о помощи. Шакалы! Вы искали моей благосклонности, но обрели лишь презрение. Я не стану спасать вас от вас самих. До той ночи, когда я вновь извлеку копье из Черного трона, я вам не отец, и детей у меня более нет. Аламут перестал быть моим домом, ибо из-за вас мне здесь не будет покоя». Сказав так, он покинул Гору, сбив с ног того несчастного, который осмелился просить о прощении.

Все три касты поспешно заявили, что к ним слова Хакима не относятся, а значит, они могут претендовать на наследие клана. Воины считали, что это афинские визири рассердили Хакима, поскольку именно они первыми обратились за помощью, да еще и в войне, которая их очевидным образом не касалась. Визири возражали, что это воины первыми напрямую напали на других Детей. Чародеи же твердили, что они вообще не участвовали в этих сварах, а значит, и не могли вызвать гнев Хакима.

В конце концов победили воины, хотя причиной тому были не столько их дипломатические таланты, сколько запугивание и готовность снова пролить витэ. Возможно, верх могли бы взять чародеи, возникни у них такое желание, но амр в то время отличался умеренностью и посоветовал сохранять нейтралитет. В обмен чародеи получили некоторые уступки, величайшей из которых стало сохранение касты визирей. Ученые вышли из битвы обескровленными и побитыми, но чародеи все-таки вынудили воинов признать ценность их противников для всего клана в целом.

После этого происшествия Хаким появлялся среди членов клана примерно раз в сто лет, выступая в качестве то защитника, то советника, но никогда – предводителя. Он никак не реагировал на сложившееся в клане положение дел – или, во всяком случае, те, с кем он обсуждал этот вопрос, не распространялись о содержании разговора. В последний раз он пришел в Аламут в 68 году до н. э. и провел в Великой библиотеке почти шесть месяцев, прежде чем снова уйти. Видевшие его тогда отметили, что Прародитель казался чем-то озабоченным, если не сказать сильно встревоженным, и что он провел долгие часы, изучая самые ранние из летописей клана. Он покинул Гору в ночь перед тем, как первые отряды римлян вступили в Малую Азию, готовясь завоевать Сирию и Палестину.

Следует отметить, что я позволил себе некоторую вольность в отношении упоминаемых здесь дат. Большинство Детей Хакима (кроме выходцев из западных стран) придерживаются мусульманского летоисчисления. Отсчет ведется от 622 года н. э., то есть года, когда Мухаммед вывел своих последователей из Мекки и пустился в странствие, сейчас известное как хиджра[1]. Но так как предполагаемые читатели пользуются христианским летоисчислением, я соответствующим образом перевел все даты.

После этого Прародитель еще дважды являлся своим Детям. Первый раз это было век спустя, в Антиохи. Хаким пришел в город без лишнего шума (насколько это вообще было возможно для столь могущественного существа), чтобы поинтересоваться исследованиями обитавших там чародеев. Второй раз его видели между 117 и 120 годами н. э., когда он останавливался то там, то здесь, направляясь на запад от Святой Земли. В начале 121 года отряд воинов-наемников видел Хакима на Британских островах, где он, очевидно, вел затянувшийся философский диспут со старейшиной Вентру, известным как

[1] переселение пророка Мухаммеда из Мекки в Медину. Год хиджры стал первым годом исламского лунного календаря (лунной хиджры).

Митра. Вскоре после этого Прародитель исчез. Все попытки найти его окончились неудачей.

Ночной кошмар Империи

Расцвет западной цивилизации привел к тому, что Дети Хакима снова завязали тесные отношения с прочими Каинитами. В эпоху греческих городов-государств и персидской империи с Детьми сталкивались в основном Бруха, Равнос, Сетиты и Цимисхи. Но по мере того, как Рим (а затем и Византия) расширял свои границы и укреплял могущество, ведущие паразитический образ жизни Каиниты расселялись по новым землям, тщетно пытаясь подчинить себе первые человеческие организации, структура которых оказалась сложнее, чем представлялось Сородичам.

Эпоха Рима

Участие Детей Хакима в жизни и смерти Римской империи было весьма скромным. Немногочисленные представители всех трех каст обитали среди романизированных народов, в основном – в восточных и южных частях империи, и немалое число воинов нанимались к богатым Вентру и Малкавианам в качестве телохранителей или гвардейцев.

Откровенно говоря, до падения Карфагена Дети почти не обращали внимания на Рим. Он представлялся чем-то вроде ворчания грома далеко на горизонте истории, а Иран, Египет, Армения и прочие страны воевали за земли, лежащие намного ближе к дому. Эти войны привлекали различных Каинитов, а с ними – и иных сущностей.

Но после Третьей Пунической войны[1] Дети более не могли закрывать глаза на силу, едва не уничтожившую североафриканскую ветвь клана. Старейшины в Аламуте изучили Рим и в самом сердце империи увидели гноящийся нарыв – влияние Каинитов, которое грозило еще большими опасностями. Со своей стороны, Каиниты Рима помнили о тех, чьи мечи помогали Бруха на протяжении долгий войн с Карфагеном, а возросшая мощь изгнала страх, который в иных обстоятельствах они испытывали бы перед Детьми. Чтобы направить жадный взгляд Рима на восток, особых усилий не потребовалось. К середине второго века до нашей эры Македония и Фракия уже были под властью римлян. Прошло еще сто лет, и Вифиния и Сирия тоже подчинились захватчикам. Так Рим приставил нож к глотке Востока.

Рим никогда особо не интересовал Детей – в отличие от Парфии. Парфянская империя, возникшая на территории Ирана за сто лет до начала расцвета Рима, подчинила своей власти земли Месопотамии, придя на смену ослабевшим Селевкидам. Многие Дети поддерживали парфянскую экспансию (за исключением тех, кто сохранил тесные связи с династией Селевкдов, конечно). Кое-кто видел в Парфии богатые угодья, где можно будет утолить собственную жажду, будь то жажда витэ, сражений или знаний; другие же

[1] 149 - 146 гг. до н. э. Последняя из Пунических войн.

просто радовались тому, что будет положен конец вечным междоусобицам на границах их родины. После падения Карфагена и продвижения Рима на запад Парфия обрела в глазах Детей особую значимость: она стала той силой, которая сдерживала римских Каинитов. Все три касты старательно помогали смертным, чтобы те могли противостоять бессмертным противникам.

Те немногие Дети, которые и после Обращения придерживались иудейской веры, начали активно выступать против Рима на сто с лишним лет раньше, чем их собратья иных вероисповеданий. Сообщают, что в земле Палестины до сих пор покоится несколько старейшин нашего клана, павших во время восстания; где-то рядом с ними лежит прах старейшин других кланов, сраженных их клыками и клинками.

К середине второго века нашей эры ситуация в Риме была такова, что Детям оставалось или как-то сосуществовать с прочими Каинитами, или же погибнуть. Египет, Сирия, Армения и прочие сопредельные территории полностью подчинялись Риму. Вентру, Тореадоры, Малкавианы и другие кланы проникли в земли Детей. В Александрии, Дамаске и других крупных городах касты послушно выписывали фигуры европейского политического танца, обменивая услуги и тайны на власть и положение. Парфяне с их превосходной кавалерией сдерживали римлян, но восточное побережье Средиземного моря теперь стало домом для многих немертвых, из-за чего снова расцвел кровавый цветок Джихада.

Карфаген

Хотя в наши ночи мало кто за пределами клана признает это, но Карфаген, эта горячечная мечта Бруха, был домом и для Детей Хакима. Наш клан был там вторым по численности и уступал в этом лишь клану отцов-основателей города. Однако же, те немногие старейшины Бруха, которые еще помнят Карфаген, говорят, что мы жили там в полном согласии. Увы, но в этом утверждении нет ни капли истины.

Изначально Карфаген был центром торговли и сердцем Финикии. Несколько

визирей, преследуя собственные интересы, поддерживали деловые отношения или же соперничали с Бруха, разделявшими их стремление к наживе. По мере того, как присутствие Бруха в городе усиливалось, а их стремление создать земной рай, затмевающий Второй Город, обретало зримую форму, в Карфаген устремлялось все больше воинов и чародеев, которые хорошо помнили историю и не забывали об обязанностях своих каст. Они говорили, что Карфаген не может быть тем раем, о котором с восторгом повествуют их собратья, потому что всем хорошо известно об излишествах, сопровождающих сосуществование со смертными. И разве Хаким создал их семьи не для того, чтобы было кому противостоять подобным злоупотреблениям?

И все же когда первые воины, пожелавшие вновь стать судьями, пришли в Карфаген, Бруха приняли их с распростертыми объятьями и позволили оставаться в городе столь угодно длительное время. Казалось – по крайней мере, на первых порах, - что дошедшие до Аламута истории были чистой правдой. Карфаген и в самом деле стал городом, в котором смертные жили бок о бок с Каинитами, и все они в равной степени трудились над процветанием своей родины. Постепенно подозрительность рассеялась, и Дети начали разделять идеалы Бруха. Со временем они настолько успокоились, что и вовсе позабыли, из-за чего пришли сюда.

Не существует единого мнения о том, когда именно обитавшие в Карфагене Дети позабыли о своем наследии и присоединились к ритуалам Баали, проводимым наиболее разращенными Бруха. Но в годы, прошедшие между Первой и Второй Пуническими войнами, об этом отступничестве стало известно гостящему в городе воину: его потомок, взбудораженный причастностью к чему-то запретному, предложил ему разделить кровь принесенного в жертву дитяти. Воин мечом прорубил себе путь из города и бежал в Аламут, и на каждому шагу его подстерегала свора обезумевших предателей, их союзников и совращенных слуг. Суровый ответ последовал почти тут же: чародеи натравили ревенантов на их же собственных хозяев, часть которых все еще оставалась в Карфагене.

В конце Второй Пунической войны воины и чародеи тайком проникли в Карфаген с помощью обитавших там визирей, которые не поддались царившему в городе безумию. Затерявшись среди многочисленных местных Каинитов, они без труда смогли утаить свои истинные намерения; им даже удавалось скрывать свое присутствие в течение многих месяцев, а то и лет. Когда в 146 году до н. э. Рим нанес последний удар, сохранившие верность Дети без лишнего шума напали на своих развратившихся, раздувшихся от витэ собратьев, тем самым не дав им придти на помощь карфагенским Бруха, которые в тот момент нуждались в каждом союзнике.

К несчастью для остававшихся в городе Детей, римлян тайные сторонники (а также и враги их врагов) не интересовали. Лишь жалкой горстке беглецов удалось пережить падение Карфагена. Вентру, Малкавиане и их союзники вырезали всех Каинитов, обнаруженных в стенах города. Мы так и не смогли простить римлян, потому что они обо всем знали и ничего не сделали, чтобы защитить тех наших собратьев, которые хотели помочь им. Не простили мы Риму и смерти тех Детей, кто сражался на стороне Карфагена, потому что, несмотря на все их заблуждения, они оставались нашими братьями, и только мы имели право покарать их.

Когда я впервые посетил Карфаген, город обещал стать воплощением многовековой мечты. Когда я в последний раз видел его, он превратился в чудовище, равного которому не знала история. Лучше нам забыть об этом городе.

Византия

Западная часть Римской империи, разъедаемая изнутри гражданской войной, а снаружи – нападениями варваров, прекратила свое существование к концу пятого века. Но на востоке город Византий стал тем ядром, вокруг которого сплотилось обновленное государство.

Среди Детей Хакима произошел серьезный раскол. Большая часть клана считала, что Византия сможет объединить весь мир (чего не удалось сделать Риму). Ей суждено стать той силой, с которой все остальные будут или объединяться, или соперничать, без промежуточных вариантов. Раскол в основном был вызван разным отношением к такой силе. Некоторые Дети полагали, что долгие столетия уединения остались в прошлом, что теперь пришло время сосуществования с прочими Каинитами, что расширение Византии так же неизбежно, как рассвет, и что разумнее всего будет переждать это бедствие в надежном политическом убежище. Другие считали, что до тех пор, пока Персия и Аравия сохраняют свое могущество, Аламут и окружающие его земли могут не опасаться нашествия других кланов, а значит, Дети могут направить все силы на противостояние Византии.

Разногласия так и не переросли в кровопролитие, но больно ранили клан в само е сердце, породив недоверие. Дети, поддерживающие византийские дворы, насмехались над своими восточными собратьями, считая их слишком консервативными и не способными на изменения. Те же, чьи помыслы были с восточными народами, называли западных собратьев непостоянными, мятежными и недостойными доверия.

Долгие сумерки

Сменялись правители, Рим окончательно отошел в прошлое, и в Европе постепенно наступили Темные Века. Византия продержалась дольше Западной империи, но и ей со временем пришел конец. У себя на родине Дети пестовали цивилизации персов и арабов. Некоторые храбрецы, стремясь заполучить новые владения, отправлялись с идущими на юг и восток караванами, чтобы осмотреть процветающие торговые пути и проверить, остались ли еще там те опасности, с которыми мы сталкивались ранее. Со временем мы столкнулись с народностями Мавераннахра и Индии, и хотя мы так и не стали друзьями, все же некоторым из нас удалось понять их традиции и научиться избегать оскорблений при общении. Значительных последствий эти встречи не имели, но между нами установились уважительные отношения, позволившие хотя бы изредка обмениваться знаниями.

В то время войны в Европе часто велись руками наемников, и Каиниты здесь ничем не отличались от смертных. Члены всех каст, в особенности воины, нашли теплый прием при дворах западных владык, где в равной мере ценили как их мечи, так и их советы. Традиция платить сирам дань с каждого подобного заработка возникла именно тогда. Предания касты связывают ее появление с тогдашним халифом, эфиопским копейщиком по имени Мохара.

Мохара, узнав, что все его четыре потомка собираются заключить договор с пользующимся дурной славой князем Ласомбра, сказал с отвращением: «Если уж вы так дешево продаете себя, то пришлите мне часть полученного золота, чтобы хоть как-то отплатить за проклятие бессмертия, которое вы растрачиваете на негодные дела». Дети Мохары приняли его сарказм за чистую монету и каждый год отсылали ему пятую часть заработанных денег. Прочие воины последовали примеру потомков халифа и тоже начали платить дань своим сирам, надеясь так заслужить их расположение.

Во всем остальном Европа в те века оставалась для нас местом небезопасным и даже враждебным. Вместе с христианством распространялось и предубеждение против мусульман и «чужаков-язычников», а многие Дети по внешности разительно отличались от жителей Германии и Франции (хотя на Иберийском полуострове к смуглым иноверцам относились с большим дружелюбием).

Восток все еще оставался для нас надежным пристанищем, хотя и не был раем. Подъем Сасанидов в Персии привел к образованию централизованного военизированного правительства, которое затронуло определенные струнки в холодных сердцах наших воинов. Но в IV - VI веках из-за прекращения караванной торговли на Аравийском полуострове начались свои Темные Века. Мир между Персией и Византией лишил аравийскую экономику постоянного притока средств, который всегда сопровождал идущие по соседству войны. В кои-то веки придя к согласию, визири и воины раздували в правителях обеих империй жажду наживы, приближая тем самым очередной военный конфликт, который и случился в шестом веке.

Пророк

В конце шестого века родился человек, который навсегда изменил судьбу своей родины. Имя ему было Мухаммед. В 609 году Господь обратился к нему через ангела Джабраила. Ко дню своей смерти, 8 июня 632 года, Мухаммед добился того, чего не удалось ни одному из западных пророков: он завоевал собственную святую землю и еще при жизни обрел неимоверное военное, политическое и религиозное влияние.

А еще он завоевал сердца Детей Хакима.

Приход Иисуса за шесть столетий до этого не вызвал у Детей особого интереса. Те, кто до получения Крови принадлежал к иудейской вере, сохраняли ее и в посмертии, но новообращенных в иудаизм всегда было мало. Зороастризм и митраизм почти (или даже совсем) исчезли среди смертных и постепенно утрачивали свою значимость среди Сородичей. Но Пророк соединил в себе все те черты, которые так нравились Детям в людях. Он был силен, но при необходимости умел подчиниться. Он никогда не называл себя чем-то большим, чем простой смертный, и никогда не стремился стать кем-то еще. Его Аллах был суров, но милосерден, а сам он проповедовал идеалы, к которым стремились многие Дети Хакима. Ислам нельзя было силой навязывать тем, кто сам не желал принимать его, ибо в Коране сказано: «Нет принуждения в религии»[1].

[1] Сура «аль-Бакара» («Корова»), аят 256.

В раннем исламе воины (и, в меньшей степени, чародеи) видели отголоски того закона, для поддержания которого их призвал Хаким. Сейчас невозможно установить источник слухов, но по мере того, как возрастало влияние Мухаммеда, в залах Аламута все чаше шептались о том, что ислам возник по воле Хакима и что так клану дана последняя возможность искупить свою вину перед Прародителем. И Дети, вот уже пять веков лишенные своего сира, ухватились за эту слабую надежду. Они назвали себя щитом наследников Мухаммеда и приняли его веру.

Ислам привлек многих Детей, но, вопреки сложившемуся мнению, так и не стал «клановой религией». Ему пришлось соперничать не только с прочими человеческими религиями, распространенными среди Детей, но и с памятью о Хакиме, которого многие воспринимали едва ли не как своего личного бога. На каждого мусульманина в клане приходилось двое собратьев иных вероисповеданий. К тому же некоторые заповеди ислама противоречат Пути Крови. Аллах милостивый, милосердный не поощряет массовые убийства. Это ошибочное представление, свойственное людям запада, часто разделяют и их соотечественники-Каиниты.

Лично я с полной уверенностью могу сказать, что Хаким не имел никакого отношения к религии Мухаммеда, хотя, в некотором смысле, и мог бы одобрить ее.

Жажда

В 636 году арабы отвоевали у Византии Сирию и Палестину. Воины Детей Хакима шли рядом с ними, поскольку в Святой Земле снова подняли голову племена демонопоклонников. Нам нужно было остановить их прежде, чем они отравят колодец, из которого исходило слово Аллаха.

Поначалу все шло хорошо: мы разбили смертных приспешников Баали и вынудили их хозяев в беспорядке отступить к нечестивому городу Хоразину. Следуя за ними, несколько отрядов воинов ушло далеко вперед от армии арабов. Один из этих отрядов попал в ловушку, и демонские прислужники увели воинов с собой в Хоразин.

Дети попытались спасти своих собратьев, но укрепления Хоразина сдерживали мощь воинов, пришедших на это поле брани. Халиф отправил гонца в Аламут, прося чародеев о помощи, и амр ответил, что он и его отряды поспешат на выручку воинам.

Когда до подхода чародеев оставалась одна ночь, стены Хоразина пали. Воины и их смертные союзники сквозь брешь проникли в город и прорубили себе путь к храмам, где собрались приверженцы кровавого культа. Но когда начался штурм храмов, воинство Противника нанесло последний удар. Из-под земли вырвались языки черного огня, заставляя воинов рвать когтями собственные тела. Их охватила неутолимая жажда. Стремясь насытиться, они хватали своих же солдат, и вскоре отряды смертных бежали, спасаясь от такого предательства.

Когда враг начал контратаку, к месту сражения подошел аль-Ашрад со своим войском. Чародеи, обратившись к своей магии, связывали и изгоняли демонов и жгли Баали; в то же время они пытались развеять безумие, поразившее воинов.

Когда огонь охватил весь Хоразин, объединенные силы Детей Хакима одолели последних защитников храма. Внутри обнаружился захваченный Баали пленник – единственный, кому удалось выжить. Прерывающимся голосом он поведал о столь ужасных вещах, что на протяжении долгих

месяцев ему почти никто не верил. Баали сказали ему: «Как ты жаждешь нашей крови, так будешь ты во веки веков жаждать любой крови». Затем они принесли пленных воинов в жертву, чтобы наложить проклятие, тысячекратно усиливающее древнюю тягу к крови.

Новообращенные и Старцы одинаково пали жертвой ужасного голода, насытить который можно было только витэ других Каинитов. Проклятие постепенно охватывало всю касту, и чародеи и визири тщетно пытались снять его. К концу XIV века оно поразило всех воинов, не затронув ни чародеев, ни визирей.

Вторжение

Теперь, через столько веков, легко признать, что Джихад не имел никакого или почти никакого отношения к крестовым походам. Из-за роста населения в Европе появилось слишком много мелких дворян, единственным занятием которых были междоусобицы и братоубийственные стычки. Опасаясь, что войны разорят принадлежащие ей земли, Церковь решила направить энергию и жажду наживы этих людей в иное русло. Выбор вполне естественно пал на Святую Землю, которая в те времена принадлежала иноверцам и безбожникам, открыто отвергавшим божественность Христа. Таким образом, отправившиеся на освобождение Иерусалима рыцари получали оправдание своим действиям, а захваченные ими богатства должны были пополнить не только их собственные сундуки, но и сокровищницы благословивших поход прелатов. Версия об участии Каинитов в этом

предприятии возникло позже, поскольку европейские старейшины тоже обратили взгляд на Палестину.

С точки зрения тех, кто встал на пути у первых крестоносцев в конце 11 века, нашествие с Запада выглядело как первый удар в какой-то невероятной интриге Джихада, целью которой было стереть Детей Хакима с земли. Христианское меньшинство в клане еще пыталось взывать к голосу разума или вести переговоры, но их мольбы заглушил грохот битв. Многие бежали в Иберию, где через сто лет оказались втянутыми в Реконкисту.

Дети Хакима были далеко не единственными немертвыми защитниками Святой Земли, хотя даже сейчас мало кто открыто признает это. Многие Ласомбра тоже были мусульманами, как и немало число Носферату, Гангрел, Цимисхов и Тореадоров, считавших Святую Землю своим домом. Ирония судьбы – Последователи Сета, которым тоже пришлось защищать свои владения, стали одними из самых ценных (пусть и не заслуживающих доверия) союзников.

Наши смертные подопечные стремились вовлечь европейцев в сражение, и мы не могли держаться в стороне. Все три касты объединились (чего не было уже много веков), чтобы дать отпор пришедшим вместе с крестоносцами знатным Каинитам. Два с половиной века войн избавили клан от всего того, что не было необходимым для выживания, и превратили нас в клинок, готовый погрузиться в сердце западных Сородичей. Как и смертные ассасины, многие воины отказались от крытого противостояния, предпочтя скрытность, хитрость и нож во тьме ночи. Хотя приверженцы более традиционного понимания чести с презрением относились к таким предательским методам, воины нового поколения заявляли, что *их* честь состоит в службе Хакиму и взятым под защиту смертным, иными словами, что образ действий не так важен, как конечный результат. Этот пор продолжается и в наши ночи и, скорее всего, будет длиться до тех пор, пока по земле ходят хотя бы два воина.

На самом деле пресловутое «единство» среди Детей возникало только в периоды отчаяния, например, при падении Иерусалима. Тогда клан был охвачен кровопролитными междоусобицами, каких мы не знали со времен ухода Хакима из Аламута. Различные группировки соперничали за господство в клане и за право возглавить сопротивление крестоносцам.

За эти века жажда крови, наложенная на касту воинов Баали, стала только сильнее. Ко времени Четвертого крестового похода почти половина воинов еженощно жаждала витэ Каинтов. Прошло еще сто лет, и проклятие распространилось на всех членов касты. Жажда усиливалась, а вместе с ней росла и агрессивность воинов, и даже совместных усилий чародеев и визирей было недостаточно, чтобы сдержать их.

Башни из слоновой кости и алые клинки

Как отдаленное последствие крестовых походов, в Европу пришли ужасные времена, которые некоторые называют Ночами Огня. Инквизиция почти не затронула Святую Землю и уж точно не смогла распространить свое влияние на Оттоманскую империю и земли к востоку от нее. Пока мы зализывали раны и смотрели на запад, европейские старейшины жертвовали своими детьми, чтобы протянуть еще хотя бы ночь. Слишком многие из этих «жертвенных агнцев» спаслись и бежали на восток, предпочтя опасное

соседство сарацин своим сирам-предателям и осененным крестами кострам Церкви. Сетиты давали им приют за определенную плату, молодые Цимисхи и осмотрительные Вентру вербовали среди них союзников, мы же слушали их – и видели открывающиеся перед нами возможности. Старейшины, которые натравили своих прихлебателей на наши убежища, слабели и теряли хватку. Все давно позабыли, что такое правосудие. Когда начался мятеж Анархов, мы были готовы. Наши воины хлынули в Европу, предлагая свои клинки и клыки тем, кто несся на волне гнева.

Ужас, который воины сеяли на своем пути, никак нельзя было объяснить ни их численностью, ни даже числом убитых ими старейшин. Их основным вкладом в Мятеж Анархов стали не клинки, но уроки. Современные правительственные чиновники назвали бы их военными советниками или агентами влияния. В освещенных факелами пещерах и темных подвалах лучшие охотники Паутины Ножей и опытнейшие мечники Аламута учили разобщенных детей Европы, как низвергнуть старейшин.

Можете даже не сомневаться: в то время мы не сдерживали собственные порывы. Князь Гамбурга до сих пор помнит Ночь праха, когда мы убили всех Каинитов Берлина, кроме него самого – ему мы позволили бежать, чтобы было кому рассказать о случившемся. Схожие истории и сейчас живут в коллективной памяти Камарильи и Шабаша, в основном как объяснение тому, почему с нами нельзя честно вести дела или даже просто договариваться. Мы же наслаждались этим ужасом, который предшествовал нашему появлению, как первые холодные капли предшествуют летней грозе.

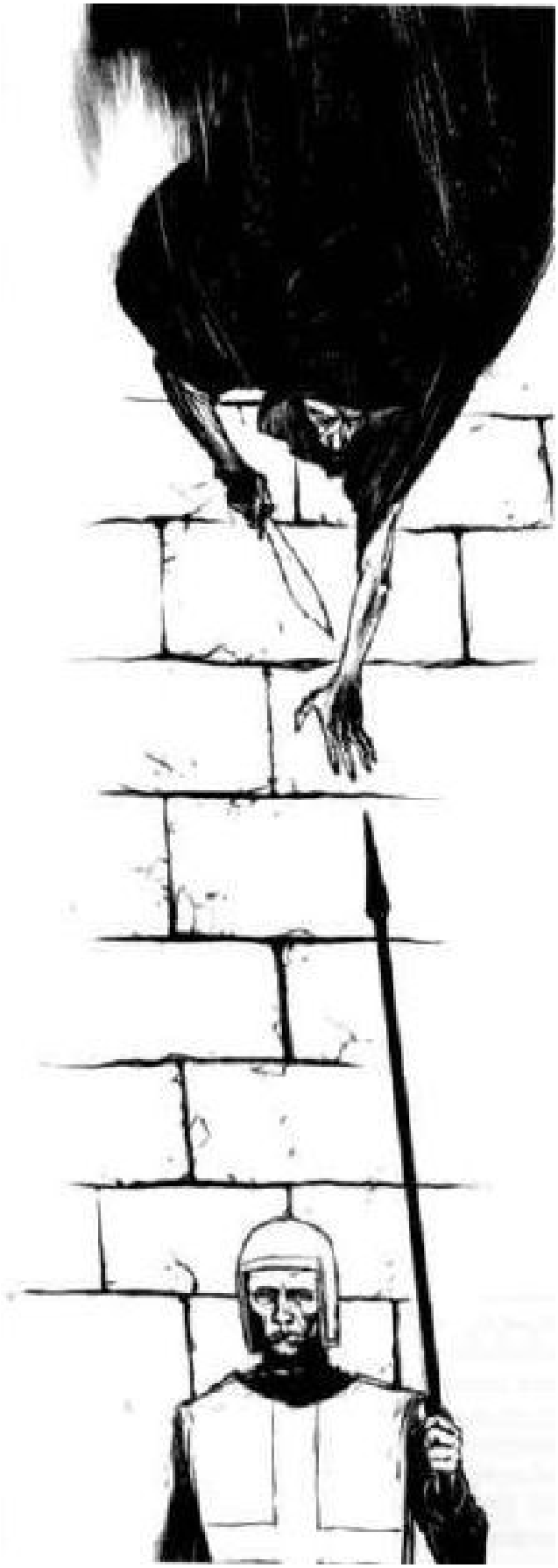
Краеугольные камни

По Европе неслось Восстание Анархов, и западные старейшины (вполне справедливо) опасались за свои нежизни. Страх мало чем отличается от прочих способов мотивации, хотя результаты могут быть совсем не такими, как предполагалось. В нашем случае страх дал начало организации. Небольшая группа старейшин убедила себя, что единство поможет им избавиться от всех горестей. Создав нечто вроде «великого братства Каинитов», они смогли дать анархам цель более значимую и жизнеспособную, чем предыдущая поспешная деятельность – о да, а еще они смогли навязать всем Первую Традицию Каина, чтобы уж точно защитить Каинитов от происков Инквизиции. Разумеется, на Детей Хакима это решение особого впечатления не произвело; и стоит ли говорить, что нам никто не предложил принять участие в закладке фундамента этой башни из слоновой кости?

Камарилья послала Детям Хакима символическое приглашение, чтобы можно модно было с чистой совестью заявить, что о нас не забыли. Хардештадт, старейшина Вентру, сделал так, чтобы о маршруте посланника стало известно члену Паутины Ножей, который без долгих раздумий зарубил несчастную новообращенную и выпил ее кровь. Приглашение так и не достигло Аламута… в любом случае, вряд ли многие Дети согласились бы принять его.

Великая ложь

Поддавшись уговорам старейшин, все больше анархов присоединялось к Камарилье, и ее ряды быстро росли. Это злило многих Детей, еще остававшихся е Европе: они видели, как бывшие союзники покидают их, привлеченные посулами безопасного убежища, которое они все равно



завоевали бы, если бы им хватило сил продолжить битву. Поэтому Дети следили за Камарильей с пристальным вниманием и с яростью, порожденной таким предательством.

Великая ложь началась с неприметных событий; Тремер Этриус – вот кто засеял плодородную почву семенами обмана. Он хотел остановить наши нападения, а для этого ему надо было как-то справиться с нами. Один из его младших подчиненных заметил, что как-то слышал о мирных Ассамитах, обитающих далеко на востоке, на что Этриус ответил: «В том-то и дело. Мне тоже приходилось слышать о миролюбивых Сарацинах, но я не встречал ни одного из них. Возможно, в каком-то горячечном сне они и существуют, но лично я верю тому, что вижу собственными глазами, а вижу я их ножи и клыки. Они – убийцы, и если когда-нибудь они были чем-то другим, то все их прочие свойства давно исчезли, возможно, уничтоженные их собственными руками».

Со всей Европы до воинов доходили слухи о подобных заявлениях. Их гордыня росла. Их сила и свершения были несравненны, и остальные кланы просто забыли о чародеях и визирях. Воины пускались на тысячи хитростей, чтобы закрепить такое отношение: то вроде бы мимоходом отпускали обдуманное замечание, то прерывали слишком разговорчивого визиря… Мало кто станет копаться в памяти, сталкиваясь с внешне единой угрозой.

К 1486 году Камарилья настолько поверила в угрозу со стороны Ассамитов, что объявила первую и последнюю Кровавую Охоту против целого клана.

Проклятие заклинателей крови

В 1493 году Торнский договор положил конец Мятежу Анархов. По мере того, как угроза со стороны анархов становилась все призрачней, Камарилья все больше внимания уделяла нам. Падение Гранады за год до этого лишило нас последних мавританских союзников в Европе, и через год французские Тореадоры и Вентру выступили вместе с Карлом VIII, собираясь выкурить нас из Италии. Постепенно объединенная мощь семи кланов вытеснила наших воинов из Европы. Немногие остававшиеся там визири и чародеи, эти заложники собственного наследия, тоже пали под кровавыми проклятиями возглавивших натиск Тремеров.

В конце 1495 года стражи обнаружили одинокого Носферату, бродящего по склонам Горы – скрывающие Аламут чары сбили его с пути, но все-таки он добрался до нас. Его со всей поспешностью доставили к *дуат*. Совет переворошил и стер его воспоминания (ходят слухи, что он до сих пор покоится в торпоре в убежище одного из последователей Хакима), но вред уже был нанесен. Если один Каинит Камарильи смог найти Аламут, смогут и другие, а этого нельзя было допустить. Чтобы сохранить возможность вершить справедливость в будущем, нам пришлось на время склониться перед несправедливостью. Старейший неохотно запросил о мире. Заключенное в результате Тирское перемирие 1496 года многие Дети сочли не более чем притворной капитуляцией, соблюдать условия которой нужно лишь для того, чтобы сдержать паранойю Камарилью.

А затем Тремеры наложили свое проклятие. На протяжении недели все Дети впали в мучительное оцепенение, сходное со смертной агонией, очнувшись же, поняли, что более не могут поглощать витэ представителей других кланов – как и тех, кто вовсе лишен клана, - не рискуя при этом впасть в торпор или встретить Окончательную Смерть. Нас охватило потрясение, перешедшее в ужас. Как чертовым колдунам удалось такое? Даже сильнейшие из чародеев не смогли бы наложить проклятие на целую семью – да что там, в свое время демонопоклонникам понадобилась вся сила ненависти самого Искусителя, чтобы заклясть нас!

Дети требовали отмщения, и совет *дуат* счел, что Старейший виноват в постигшем Детей унижении. Под затянутым тучами потолком Великого Зала он в мрачном молчании сошел с Черного трона. Последним его наказом стал обращенный к халифу призыв искупить все то зло, которое его поступок навлек на клан. Затем Джамаль, бывший тогда халифом, отнял у Старейшего Кровь и сам взошел на Черный трон. Так начались века бесчестия.

Не прошло и двух недель с тех пор, как Джамаль занял Черный трон, как началась эпопея Ассамитов-антитрибу. Кое-кто из старых воинов решил, что только величайшая трусость заставила нас склониться перед проклятием Тремеров и что такое смирение пятном легло на честь клана – и не важно, что чародеи тогда еще не выяснили, каким именно образом Тремеры обрели силы, позволившие им наложить чары.

Некоторые из чародеев поддержали этих воинов, поскольку верили, что им известен способ, позволяющий разрушить заклинания Тремеров. По их слову так называемые Непобежденные покинули Аламут и направились в тот дьявольский город, где некогда демонопоклонники прокляли их род. Хотя к тому времени о Баали сохранились лишь смутные воспоминания, чародеи полагали, что само место, где было наложено такое проклятие, может хранить подсказки, которые позволили бы совладать с новой напастью.

Но все пошло не так, как они рассчитывали. Хотя чародеям удалось пробудить один из заклятых алтарей и снять чары Тремеров со своего небольшого отряда, они также потревожили некую силу, которая почти тысячу лет дремала под Хоразином. Уцелевшие по-разному рассказывают о разразившейся после этого кровавой буре, но в конце концов все последовавшие за Непобеденными визири и чародеи оказались убиты, а с ними исчезла и найденная ими разгадка. Старший из выживших воинов, Ижим абд'Азраэль, увел своих потрепанных соратников от руин нечестивого города в надежде найти новый дом. Со временем они присоединились к зарождавшемуся тогда Шабашу и приняли имя Ассамитов-антитрибу – а также получили возможность убивать Каинитов Камарильи.

Наступление «прогресса»

В последовавшие за этим века Дети с большой опаской выходили за пределы восточных земель. Большинство из тех, кто отважился на это, принадлежали к касте воинов, чья жажда крови теперь утихла, смиренная магией Тремеров. Остальные Дети редко покидали Ближний Восток, что только придавало достоверности все еще державшемуся обману. Мало кто из Каинитов Камарильи подозревал о существовании визирей и чародеев – и Джамаль, например, считал, что так будет лучше для всех.

Новый Свет не слишком-то притягивал Детей, но некоторые из наших воинов отправились к незнакомым берегам, надеясь отыскать средство против проклятия или же скрыться от его жалящего позора. Североамериканские колонии оказались не слишком-то гостеприимным местом для большинства из нас – за исключением добравшихся до этих земель Непобежденных. А вот аборигены Астлана нас приняли. Представители всех трех каст охотно селились в скрытых джунглями городах, наслаждаясь дикостью кровавых ритуалов и восхищаясь невероятными достижениями этих народов. Некоторые из этих первопроходцев или их потомки до сих пор обитают в крупных городах Мексики и Бразилии, а также и в величественных развалинах, затерянных где-то в Андах.

Ближе к дому борьба с проклятием шла без особого успеха. Едва после Тирского перемирия сменилось поколение смертных, как Цимисхи воспользовались вторжением Оттоманской империи в Европу и нанесли удар по Камарилье. Мы с огромным удовольствием поддержали их попытку, кульминацией которой стала долгая осада Вены в 1529 году. Наши чародеи присоединились к турецкой армии, стремясь испытать свое искусство против магии Тремеров. В конце концов Австрия выстояла, но каждый из павших тогда Детей забрал с собой двух Колдунов, запорошив их пеплом восходящее солнце. Вторая осада в 1683 году тоже окончилась ничем, и сила Оттоманской империи из-за этих проигрышей постепенно пошла на убыль.

Пока другие кланы осваивались в Новом Свете, мы обратили наше внимание на запад и юг. После того, как Британия начала колонизацию Индии,

силы, которые мешали нашему продвижению в том направлении, внезапно исчезли. Мы осторожно наращивали мощь, стараясь не попадаться на глаза британским Вентру, перебравшимся в те края. Выводки нескольких древних Равнос оказали нам поддержку, передав нам значительные владения в обмен на наши клинки, направленные против европейцев. Со временем нашим домом стали Бомбей и Калькутта. Многие Дети обрели умиротворение – или хотя бы душевное равновесие – в учении Будды, а тысячи индуистских богов нашептывали нам свои неразгаданные тайны.

В XVII, XVIII и XIX веках мы оставались наблюдателями на обочине истории Каинитов. Камарилья стала считать нас сборищем беззубых, безобидных кастратов, этаким паноптикумом, который, однако же, может оказаться полезным (об этом свидетельствуют хранящиеся в Аламуте записи о договорах найма). Многим воинам все-таки выпадала возможность убить члена Камарильи – по заказу других Каинитов из той же организации. Обычно плату за наши услуги мы брали витэ, якобы для религиозного подношения Хакиму. В Камарилье смеялись над нашим поклонением несуществующему персонажу легенд и охотно платили валютой, которую, по их мнению, мы не могли потратить. Мало кто из них догадывался, что их кровь может пойти и на другие цели. Стремясь отыскать средство против проклятия, амр наткнулся на ритуал, который он назвал Возрождением души: опытный в магии чародей мог извлечь из достаточного объема витэ саму его сущность и передать ее другому Каиниту. Плата за выполнение такого фальшивого дьяблери была невысока: чародеи требовали за свои услуги некоторое

количество крови, равное затраченному на ритуал, поэтому полученное за работу витэ попадало в их лаборатории, где подпитывало непрекращающуюся борьбу с проклятием.

Образцы материалов также могут стать прекрасным оружием в политической борьбе.

Век крови

На протяжении жизни одного человеческого поколения мир дважды горел и истекал кровью. В первый раз наши воины оплакивали честь, павшую от рук худосочных мальчишек со стеклянными глазами и свинцовыми копьями. Во второй раз они приветствовали пронесшийся по Северной Африке стальной шторм. Германия никогда не была нам другом, но полученный от нее урок дал нам надежду. Третий Рейх, обессиленный после Великой войны, но уже через тридцать лет воспрянувший, чтобы снова потрясти основы мироздания, стал прекрасным примером обновления, которого и мы могли достигнуть. Среди океана лжи, уверток и пропаганды мы выжидали нужный момент. А ведь нам следовало обратить внимание на затаившуюся в сердцевине Рейха гниль, а не на внешний блеск и грохот. История всегда повторяется.

Мы учились и у союзников – первые ночи специальной авиадесантной службы и пролитая на скалах Нормандии кровь, серые изможденные лица голодающих людей на советских заводах и полях, отчаянная тайна борьба французского Сопротивления. От них мы узнали о той силе, что порождается отчаянием, и так мы наконец поняли Камарилью.

А когда война в Тихом океане закончилась опаленным огненным шаром небом и стоном обезумевшего солнца, пришло время плакать визирям и чародеям. Смертные приручили молнию, а по опыту мы знали, что мир кровоточит трижды.

Великая война была войной визирей – мир развивался с бешеной скоростью, и техника оставила далеко позади искусство войны. Вторая мировая война стала войной для воинов: смертные научились использовать новое оружие. Когда же мир снова начнет кровоточить, придет черед войны чародеев, и кровь эта будет напитана их магией.

«Мир»

Огни погасли, пепел остыл, мертвых предали земле, а смертные в очередной раз перерисовали свои карты. Они закатали Европу в бетон и колючую проволоку, сломали хребет Германии (но оставили в покое Австрию), вознесли Америку на пьедестал и разделили Ближний Восток, повинуясь какой-то безумной прихоти. Так вышло, что одновременно они разделили и нас, потому что мы цеплялись за прошлые жизни намного сильнее, чем нам самим хотелось бы. Снова воспрянули Леопарды Сиона, вербуя мучеников за иудейскую веру, готовых защищать Израиль от прочих Каинитов, и мы предложили им целое состояние. Индия обратилась к собственному прошлому, чтобы найти там будущее, которое и начала постепенно возводить. Мы смотрели и дивились тому, что такая сила могла остаться незамеченной. Арабы раздобрели на нефтяной диете и обратили пустыни в зеленые сады. Мы снова узнали о могуществе, приходящем вместе с богатством.

Горькие, но полезные уроки – вот с чем каждую ночь сталкиваются Дети Хакима. Грядет война чародеев, в которой место измельченных трав и вырезанных символов займут пронзающие небо огненные жезлы и рогатые бесы, измышляющие ложь и предательство в своих роскошных кабинетах. Даже Дети Хакима не стали исключением: великий Раскол, разделивший нас на группы и поклоняющиеся отдельным личностям секты, собрал не меньшую жатву, чем войны государств или тянущаяся в бесконечность цепочка кровавых представлений, которые «Сородичи» называют Джихадами.

Печальное наследие… но что именно мы унаследовали – поражение? Или же победу, полученную слишком высокой ценой? Мы дадим ответ на этот вопрос, и ждать осталось не так уж долго.

Так сколько же всего ассасинов?

Численность касты воинов, которая до наступления Раскола (см. Главу 2) подряжалась на выполнение заказных убийств, не поддается определению. Только половина от этого числа является воинами, и лишь половина *из них* на самом деле обладает теми или иными боевыми навыками.

Это число становится еще меньше, если учесть, что многие из этих воинов не выполняют заказных убийств, как из-за отсутствия необходимых умений, так и по личным причинам. Итого, непосредственно перед освобождением и Расколом было несколько десятков Ассамитов, которые регулярно брали заказы; возможно, вдвое большее их число время от времени тоже заключали договоры, преследуя при этом собственные цели. Тем не менее, из учетных записей Вентру, сохраняемых Внутренним Советом, следует, что с момента заключения Тирского перемирия члены Камарильи тайно и противозаконно наняли для совершения убийств две тысячи Ассамитов. Или наши оценки категорически не верны, или Ассамиты часто представлялись чужими именами, чтобы запутать нанимателей, или же кто-то еще *представлялся* Ассамитом и брал заказ…

Мой центр сдаёт, правый фланг отступает, положение превосходное. Я атакую.
- Фердинанд Фош во время битвы на Марне

Для всего остального мира Каинитов Ассамиты оставались неразгаданной тайной до самого конца XX века – в них видели лишь острую сталь да едва прикрытые угрозы. Но недавние события раскрыли некоторые особенности клана, о которых раньше почти никто не догадывался и даже не подозревал. Выполняющие заказы ассасины все так же внушают страх, но, как оказалось, клан Ассамитов состоит не только из них. В клане сложилась своеобразная трехчастная структура, о которой мало кому было известно за его пределами, и такая ситуация сохранялась несколько тысяч лет. Корни этого странного «генеалогического древа» уходят в почву Второго Города, а само оно и в наши ночи сохраняет достаточную устойчивость.

У Ассамитов не так уж много соседей, которые могли бы занять возникающие в сообществе Каинитов ниши: Последователи Сета, которые были скорее соперниками, чем союзниками, да горстка Носферату, Тореадоров, Гангрел и Цимисхов, в основном занятых своими делами. Поскольку клану не с кем было соперничать за общественные роли, он на протяжении нескольких тысячелетий сохранял внутреннее распределение обязанностей, так и не усвоив некий общий для всех Детей способ существования. Визири присматривали за стадами смертных, судьи (ставшие воинами) занимались вопросами обороны, а чародеи познавали тайны бытия. Такое разделение труда позволило Ассамитам преуспеет там, где иные кланы, гордящиеся своей особой ролью в обществе - например, благородные Вентру или вращающиеся в свете Тореадоры, - неизбежно проиграли бы. Некоторые ученые из числа Каинитов полагают, что внутреннее деление клана на касты в какой-то мере отражает социальную структуру человеческих сообществ, обитающих в той части земного шара.

Нет нужды говорить, что эта теория вызывает серьезные возражения, особенно со стороны тех Каинитов, которым удалось выйти за пределы социальных ролей, навязываемых их кланами. Среди наиболее красноречивых ее сторонников числятся Равнос и Гангрелы, которым пришлась по вкусу сама идея приспособления Каинитов к новому окружению (что и неудивительно), а также несколько Каитиффов, чьи заявления о пользе самобытности находят в теории свое подтверждение. Сами Ассамиты по этому поводу хранят молчание. Возможно, их сдержанность покажется менее странной, если учесть укоренившуюся в клане привычку к самодостаточности. Дети Хакима существуют, и этого довольно. Впрочем, в Последние Ночи даже эта давняя догма вызывает сомнения.

Что в имени твоем?

В этом книге используются разные названия клана, которые, на первый взгляд, кажутся взаимозаменяемыми. Чтобы избежать путаницы между старым кланом Ассамитов, Истинными Детьми Хакима и т. п., мы решили прояснить ситуацию:

Ассамиты – это же самое, что и Дети Хакима (Сыны Хакима, Дочери Хакима, Потомки Хакима). Все три касты (воины, визири и чародеи) принадлежат к клану Ассамитов. Ассамиты любых политических убеждений (лоялисты, раскольники, отступники, лишенные наследства, равнодушные к политике) все равно остаются Ассамитами.

Откуда же столько названий?

Разница между Ассамитами и Детьми Хакима – вопрос скорее лингвистический, чем мировоззренческий. Члены клана всегда называли себя Детьми Хакима (с некоторыми вариациями). Само слово «Ассамит» появилось, как считается, за несколько веков до крестовых походов и представляет собой искаженное «Дети Хакима» на арабском. Члены клана могут употреблять это название в двух случаях: если они говорят с представителями других кланов или же если плохо знакомы с собственной историей и культурой. В своем кругу они всегда говорят о себе как о Детях Хакима и не прибегают к чужеродным названиям.

В книге оба эти названия взаимозаменяемы. При этом авторы, как правило, используют слово «Ассамиты» в нейтральном повествовании и выражение «Дети Хакима», когда рассказ ведется с точки зрения клана.

Что сейчас происходит с Ассамитами

С наступлением Последних Ночей в клан Ассамитов пришли перемены. Некоторые предрассудки, ранее существовавшие в мире Каинитов в отношении Детей Хакима, отступили под напором новых сведений, но и сам клан постепенно утрачивает былые убеждения. По меньшей мере треть Ассамитов попросила принять их в Камарилью (или хотя бы заключить с ними мирный договор), еще треть, судя по всему, удвоила усилия, стремясь стереть всех прочих вампиров с лица земли. С уверенностью можно сказать только одно: переживаемые Детьми Хакима потрясения не могут не затронуть всех прочих Каинитов. На самом деле, уже затронули.

Структура клана

Придать группе вампиров хоть какое-то подобие порядка ничуть не проще, чем пасти кошек, но все же Ассамитам на протяжении тысячелетий удавалось поддерживать иерархию, которой мог бы позавидовать любой другой клан, кроме разве что Тремеров (но Колдуны пришли в мир вампиров уже сложившейся организацией, так что можно сказать, что тут они сжульничали). Последние события разрушили былые отношения, но обеим главным фракциям клана удалось сохранить немалую часть привычной структуры, которая, без сомнения, заслуживает внимательного изучения.

Не надо забывать, что «власть» Аламута далека от абсолютной, хотя обитающие там старейшины обладают невероятной силой. Многие Ассамиты пользуются достаточной поддержкой и доверием со стороны своих сиров и товарищей, чтобы чувствовать себя частью клана. Даже если сами они не слишком верят преданиям о давнем прошлом, из-за отношения со стороны прочих Каинитов им зачастую приходится полагаться только на собратьев, а такое товарищество нередко приводит к общим делам и целям, вопреки стремлению сохранить независимость. С другой стороны, немалая часть Ассамитов чихать хотела на поступающие из Горы распоряжения «старших родичей». По иронии судьбы, попытки ур-Шульги объединить клан могут увенчаться успехом – но совсем не так, как он планировал. Дело в том, что члены клана, ранее почти отказавшиеся от наследия, все чаще и чаще присоединяются к той или иной фракции, ища убежища от недавних событий.

Методы

Старейшины клана по-разному вынуждают своих подданных поддерживать хоть какие-то отношения друг с другом и не терять из вида общие цели. Во-первых, у них есть магия крови, которая до недавнего времени была единственным способом быстрой связи на расстоянии. С помощью преданных чародеев хозяева Аламута могли за несколько ночей передать всем членам клана нужные сведения и указания – воистину, неоценимый инструмент, позволяющий напомнить подчиненным об их долге. После изобретения радио и развития систем коммуникации магические кристаллы и мысленная передача сообщений отошли в прошлое, хотя передаваемые чародеями сообщения до сих пор лучше защищены от перехватов, тем разговоры по мобильному телефону.

Не менее важным – и при этом куда более изощренным – средством сплочения клана является чувство превосходства. Многие Ассамиты, которым выпала возможность некоторое время пообщаться с прочими членами клана, по меньшей мере знаю Законы Хакима и примерно представляют себе историю клана. Традиционно при рассказе об исторических событиях упор делается на том, что «Нас просили о правосудии, прочие же кланы отступились и покинули нас, так пусть не жалуются, что мы по-прежнему исполняем свой долг». Подразумевается, что если уж основатели прочих кланов просили Хакима о создании судей, значит, все Патриархи одобряют действия Ассамитов – а Каин *так и не вмешался, чтобы остановить их*. Весомый аргумент в пользу того, что клан и дальше должен судить и карать остальных

Каинитов, даже если тем вовсе не хочется ни суда, ни заслуженного наказания. Пропаганда и промывка мозгов не обязательно должны быть явными и неприкрытыми – ведь лучшая ложь всегда таит в себе крупицу правды.

Наконец, многие Ассамиты делят мир на «наших» и «ваших», и тут с ними мало кто может сравниться. Дети Хакима враждуют с прочими Каинитами на протяжении многих столетий, и вину за это можно возложить на обе стороны. Конечно же, большинство Ассамитов не согласится с тем, что они *настолько уж неправы* – в конце концов, виноваты не они, а Камарилья, Сетиты, Равнос или кого там назначили в козлы отпущения. Но даже если не касаться вопроса вины, в клане все равно прекрасно понимают, что поддержки (или хотя бы нейтрального отношения) с куда большей вероятностью можно дождаться от собрата-Ассамита, чем от представителей других кланов. Впрочем, в нынешние ночи нельзя быть уверенным даже в этом.

Ассамиты крайне редко накладывают на своих отпрысков узы крови. Члены клана в основном считают узы унизительным наказанием, годящимся только «для дураков и лжецов», и прибегают к ним в том случае, если неонат неоднократно доказал, что свобода воли ему идет лишь во вред. Доминированием и Присутствием владеет небольшая часть клана, поэтому и прибегают к их помощи нечасто. Но «нечасто» не означает «никогда».

Хаким

На самой вершине иерархической лестницы, конечно же, стоит Каинит, по имени которого его потомки получили свое прозвище: Хаким, Патриарх Ассамитов. Записи донесли до нашего времени имя Хакима и даже описание его внешности, чего нельзя сказать о многих основателях кланов (с другой стороны, никто не верит, что Хакимом его назвали при рождении). Последняя достоверная информация о встрече с ним относится к 121 году н. э., когда его видели на Британских островах, хотя в клане едва ли не каждые десять лет разносится слух о «встрече с Хакимом». С тех пор несколько высокопоставленных членов клана – ур-Шульги был лишь последним из них - заявили, что получили от Хакима прямые указания.

Теоретически, Дети Хакима по-прежнему остаются одной семьей, с Хакимом в роли патриарха. На практике же для большинства молодых членов клана Хаким стал скорее легендой, чем реальностью. Вопреки всем иллюстрациям и оригиналам летописей, те Ассамиты, чьи предки сами ни разу не встречались с Прародителем, уже не могут считать его существом из плоти и крови. С другой стороны, многие активные представители его выводка (в том числе аль-Ашрад и ур-Шульги) претендуют на личное знакомство с Хакимом, так что любопытный неонат, которому достанет мужества спросить, может услышать о Патриархе от тех, кто его видел.

Если исключить те истории, которые рассказывают члены ультраконсервативной Паутины Ножей и прочие твердолобые приверженцы Пути Крови, то большинство преданий рисуют Хакима как человека, уставшего от распрей задолго до прихода во Второй Город. Его преданность делу, сила воли и неуклонное следование собственному кодексу чести привлекли к нему внимание одного из представителей Второго Поколения. Будучи по природе

ученым (хотя и владея при этом воинскими навыками), он неохотно принял на себя груз власти, которую буквально всучили ему его собратья, также принадлежавшие к Третьему Поколению. Однако же, пусть и против воли, он все силы положил на то, чтобы наилучшим образом исполнить их требования. Некоторые исследователи считают, что эта решимость постепенно переросла в настрой «хотят они того, или нет, я буду исполнять свой долг», что подтверждается некоторыми письменными свидетельствами. Наиболее значительным примером такого отношения к своим обязанностям можно считать создание касты чародеев, которые должны быть охотиться на демонов. Каста была создана против воли Саулота, заявившего, что воинам Салюбри не нужны ни помощники, ни соперники.

Если верить легенде, отношения Хакима с прочими Патриархами были натянутыми, что и неудивительно, если учесть, что Древние наделили его привилегией беспрепятственно навязывать их потомкам правила поведения. В некоторых записях он хорошо отзывается об основателях кланов Бруха, Гангрел и Равнос, а на одной частично переведенной табличке можно прочесть его сожаления о том, что после связанных с сектами демонопоклонников раздоров им с Саутолом так и не удалось восстановить прежние добросердечные отношения. Он не питал теплых чувств к основателям кланов Носферату и Тореадоров и с настороженным уважением взирал на прародителя Вентру.

К своим собственным потомкам он проявлял не меньшую суровость, чем к остальным Каинитам. Тем не менее, только самые недостоверные из записей называют его несправедливым владыкой. Он щедро награждал за успехи и наказывал провалы лишь тогда, когда причиной их были лень и глупость. Если и был у него серьезный изъян, то это нетерпеливость. Создается впечатление, что причиной его исчезновений зачастую становилось нежелание наблюдать бесконечные дрязги, в которых погрязли его отпрыски. Теперешнее его отсутствие слишком затянулось, и это внушает беспокойство, хотя кое-кто верит, что он уже вернулся в клан и теперь ночи напролет следит за всеми и оценивает их поступки. У этого предположения нашлись приверженцы по обе стороны Раскола, поразившего клан.

Старейший

Должность Старейшего возникла во Втором Городе и тогда считалась неофициальной, хотя и весьма почетной. Когда Хаким отправлялся в очередное странствие, он оставлял одного из своих детей следить за порядком в доме. После того, как Дети Хакима основали Аламут, должность стала официальной. Старейший (которого между собой называют Старцем даже в том случае, если этот пост занимает женщина, как уже случалось дважды) был старшим из отпрысков Хакима, и его задачей было управлять кланом в отсутствие Прародителя. В том случае, когда рядом не оказывалось никого из Четвертого Поколения, кто мог бы занять Черный трон, *дуат* избирал Старейшим одного из своих членов, при этом два советника (из тех, кто не занял эту должность) выбирали ему замену. Сместить Старейшего можно было единогласным решением всех трех членов *дуата*, хотя за всю известную историю клана такое случилось лишь однажды.

Как уже сказано, Старейший – верховный предводитель Ассамитов, и отвечает он только перед самим Хакимом. Но большинство Старейших понимали, что не в силах распространить свою «власть» на всех «подданных». Лишь некоторые из них пытались подчинить лишенцев, но в итоге гибли, и смерть их была не самой приятной.

Последним старейшим был Джамаль, воин, который занимал Черный трон с 1494 по 1998 годы. Пробудившись, ур-Шульги решил испытать верность всех Детей. Он заявил, что Джамаль не отрекся от Аллаха и потому ему «уготована… встреча с его молодым богом». Джамаль стал первым из Ассамитов, кто принял такую смерть, и многие воины из числа раскольников почитают его как мученика. Сам ур-Шульги отказался принять мантию Старейшего, сказав, что этот титул принадлежит Хакиму.

Дуат

Совет, также называемый *дуат*, традиционно состоит из глав трех каст: халифа от касты воинов, визиря от касты визирей и амра от касты чародеев. Они надзирают за ведением политики клана. Согласно летописям Аламута, *дуат* как официальный орган власти возник приблизительно в 2000 году до н. э. В него вошли ближайшие советники Старейшего, которые и сами нередко обращались за нужными сведениями к подчиненным. Совет также сообща разбирал споры между кастами, если те угрожали нарушить порядок в клане.

После убийства одного из советников и последовавшего затем отъезда двух его коллег *дуат* прекратил свое существование и вряд ли будет восстановлен в обозримом будущем. Аль-Ашрад пытается создать организацию, которая пришлась бы по вкусу Камарилье, и тайному совету в ней места нет. Ур-Шульги отказывается назначать новых халифа, амра и визиря из числа лоялистов, явно рассчитывая на то, что их сторонники как-нибудь сами разберутся, без чьего-либо руководства.

Халиф

Главу касты воинов называют халифом. Теоретически, он – лучший боец среди Детей Хакима, хотя мало кому из халифов удавалось в равной мере овладеть всеми видами боевых искусств. В обязанности халифа входит давать советы Старейшему по вопросам, связанным с обороной в целом, и во главе касты воинов защищать клан, его владения и смертных подданных (в то время, когда у Ассамитов еще были смертные подданные). Кроме того, халиф выступает от имени Детей в судебных поединках, от исхода которых зависит дальнейшая судьба клана. Никаких записей о подобных испытаниях не сохранилось, хотя само наличие этой обязанности у халифа свидетельствует о том, что хотя бы однажды такая ситуация возникала.

Теоретически, эти обязанности делают халифа предводителем крупнейшей в мире военизированной организации, состоящей из немертвых воинов и убийц. На практике же халиф удерживает на сворке стаю хищников, которые могут подчиниться ему – но могут и не принять его решений. Мудрые халифы предпочитали вести, а не управлять, чтобы самим не пасть жертвой хищников.

Согласно традициям касты воинов, любой воин, считающий, что действующий халиф не способен стать надежным защитником Детей Хакима,

может бросить ему вызов и попытаться вырвать власть. При этом халиф может выбрать, как именно они будут состязаться: в рукопашной схватке, с оружием в руках, в тактике или даже в стратегии. Некоторые аналитики Черной Руки полагают, что танковые сражения в арабо-израильском конфликте 1972 года сыграли какую-то роль в судьбе последнего халифата, хотя и не могут доказать эту теорию.

Если халиф проигрывает в поединке, ожидается, что победитель проведет над ним ритуальное дьяблери. Некоторые новоявленные халифы позволяли своим предшественникам совершить самоубийство, встретив восход солнца на склоне горы, в которой располагался Аламут. Если же победу одерживал халиф, он всегда выпивал незадачливого претендента, а его потомкам предлагал на выбор смерть или ссылку. Таким образом халиф защищал себя от необдуманных вызовов, потому что дети претендента скорее готовы были сами утихомирить своего прародителя, лишь бы не стать жертвами проигранного поединка.

Сейчас, после того, как ур-Шульги убил последнего халифа, эта должность свободна, и пока что желающих занять ее нет. Однако же несколько воинов-лоялистов уже выдвинули себя в качестве претендентов, хотя и без излишней настойчивости, поэтому конфликт может разразиться в любой момент.

Визирь

Визирем называют главу одноименной касты (также известной как каста ученых). Посторонних это обстоятельство несколько сбивает с толку, но сами визири привыкли и при разговоре о своем предводителе обычно произносят его титул так, будто он написан с большой буквы. Визирем становится самый знающий ученый. В

его обязанности входит передавать Старейшему информацию, которую тот затребовал от касты. Поскольку визири изучают все, он теологии до физики элементарных частиц, его службу нельзя назвать ни легкой, ни незначительной. На самом деле Старейший редко ожидает от Визиря полноценных знаний во всех тех областях, изучением которых занимается его каста, но тот должен хотя бы выявить специалистов по тому или иному вопросу и получить от них интересующие Старейшего сведения.

Как и в случае с халифом, в реальности обязанности Визиря отличаются от предписываемых теорией. Существующие между членами касты отношения скорее напоминают сеть разрозненных контактов в научной среде, чем строгую дисциплину исследовательского коллектива, и каждый отдельно взятый визирь может как поддерживать связь со своими собратьями и вышестоящими Каинитами, так и уклоняться от общения. Визирю зачастую приходится налаживать (а то и навязывать) связь между разбросанными по обширной территории членами касты, которые утруждают себя изъявлением верности клану и сородичам только в том случае, когда им самим что-то от них требуется.

Традиционно визири выбирают своего главу простым большинством голосов, и срок его службы длится 63 года. Никакой официальной процедуры объявления претендентов не проводится, но, как правило, те визири, которые считают себя способными давать советы Старцу на протяжении следующих шести десятилетий, заявляют о себе за год иди два до выборов.

Входящие в Совет свитков (см. ниже) визири подводят результаты голосования на каждое седьмое зимнее солнцестояние (хотя более прогрессивные члены совета предпочли бы встречаться почаще). Голосовать могут все члены касты, которые самостоятельно прибыли в Аламут или же прислали доверенного представителя (как правило, гуля или слугу) в течение шести месяцев до выборов. Раньше выборы служили прекрасным поводом всей касте собраться вместе (что также давало возможность Старейшему и *дуат* оценить ее преданность, подсчитав отсутствующих визирей). Но в 1927 году эта традиция рухнула из-за недавно появившейся возможности совершать путешествия по воздуху. Из тех визирей, кто дал себе труд появиться в Аламуте на последних выборах, в 1990 году, мало кто провел в крепости более трех ночей.

Сейчас обязанности Визиря выполняет Тегирий, правовед и знаток законов, который, по его словам, при жизни служил в армии Александра Македонского, а затем наблюдал за тем, как император Юстиниан кодифицировал римское право. Он удерживал за собой пост в течение трех сроков подряд, а до этого однажды избирался Визирем в XIV веке. Тегирий выступил против захвата Черного трона ур-Шульги, указав, что его действия противоречат всем известным прецедентам перехода власти от одного Старейшего к другому. Затем он вслед за аль-Ашрадом отправился в ссылку, по слухам, немало удивляясь тому, что ур-Шульги его не уничтожил. Его текущее местопребывание и цели неизвестны. Говорят, что его видели в Международном суде в Голландии, другие же намекают, что он якобы хочет добиться полного принятия раскольников в Камарилью и стать первым юстициарием из числа Ассамитов.

Амр

Амром называют главу касты чародеев. Как и его подчиненные, он часто берет на себя обязанности, не входящие в сферу деятельности халифа и Визиря. Традиционно Амр дает Старейшему советы по вопросам, связанным с магией и сверхъестественными явлениями, к которым относятся также все прочие Каиниты и исходящая от них угроза. Такое несколько расплывчатое определение означает, что он имеет дело не только с магической опасностью, нависшей над наследием Хакима, но и с магическим искусством в целом. Кроме того, амр, как правило, является самым сильным из чародеев касты, а значит, самым могущественным чародеем в мире (хотя последнее утверждение скорее можно счесть риторическим, чем основанным на сравнении).

Поскольку среди чародеев распространены магические способы общения, у амра больше возможностей напрямую управлять своей кастой, чем у двух его коллег. На практике он редко использует эту власть, так как чародеи отличаются почти таким же стремлением к независимости, как и воины и визири. Тем не менее, в тех редких случаях, когда амр все-таки отдает приказ (вместо вежливой просьбы), мудрые чародеи повинуются ему без колебаний.

После Тирского перемирия одним из последних действий тогдашнего Старца стал приказ, делающий амра ответственным за попытки всего клана снять проклятие Тремеров. В течение последующих 500 лет Амр по большей части был занят именно этим, хотя и он сам, и его помощники по-прежнему поддерживали магическую защиту Аламута и участвовали в сложной игре против Тремеров и их адских прислужников.

По традиции амра переизбирают каждый год, в ночь весеннего равноденствия. Все прибывшие в Аламут чародеи принимают участие в длящемся всю ночь ритуале прорицания, который должен открыть имя того, кто удостоится чести возглавить своих собратьев в следующем зодиакальном круге.

С 120 года н. э. имя аль-Ашрада стало синонимом слова «амр». Он носит это звание вот уже почти две тысячи лет, и многие Ассамиты даже представить не могут, что величайший маг в мире может быть вытеснен с должности, воплощением которой является.

Силсила

Силсила, также известные как *шакари*, или Хранители Крови, некогда напрямую подчинялись совету *дуат*. Сейчас они действуют под фанатичным надзором ур-Шульги. Эта небольшая группа воинов-жрецов, представляющая собою духовную элиту клана, состоит из тех, кого *дуат* и Старейший сочли вернейшими приверженцами учения Хакима. В их обязанности входит распространение Законов Хакима (а также Пути Крови, с учетом политической обстановки в Аламуте). Они также являются хранителями библиотеки и музея Аламута и составляют ядро защитников в том случае, если Гора окажется в осаде.

Немалая часть воинов-*силсила* присоединилась к раскольникам, и на настоящий момент все они, насколько известно, мертвы, поскольку лоялисты

развернули против них настоящую войну. Оставшиеся (все – верные последователи Пути Крови) сплотились вокруг ур-Шульги и до сих пор несут службу в Аламуте. Большинство из них старейшины, как по возрасту, так и по поколению (по меньшей мере 9 поколения и не младше 400 лет), и все они значительно продвинулись по Пути Крови. Их состав отражает численность каст в Аламуте. Большую часть *силсила* составляют воины, к которым присоединилась горста чародеев и только один (якобы) визирь.

Прочие должности

На протяжении всей истории Ассамитов официальными в клане являлись только должности Старейшего, советников *дуат* и *силсила*. Тем не менее, у воинов развилась целая система званий, которые помогают понять положение того или иного Каинита в касте, а чародеи и визири вот уже много веков сообща поддерживают «табель о рангах», основанный на научных и профессиональных качествах.

Положение в касте воинов

Талант, который невозможно продемонстрировать, в касте воинов едва ли пригодится. Явные и понятные достижения, будь то чисто выполненные контракты или умело выкованные мечи, - вот кратчайший путь к социальному и политическому успеху. Наиболее очевидным способом достичь желаемого положения остается воинское искусство, хотя немалая часть воинов обрела признание как тактики, военные аналитики и мастеровые. Помимо репутации как таковой, в касте воинов имеет значение и положение социальной группы, к которой принадлежит Ассамит. Продвижение здесь зависит от возраста, опыта и признания со стороны собратьев. За время существования клана названия и определение этих групп неоднократно менялись. Используемые сейчас понятия происходят от тех, что использовались среди смертных ассасинов. Неизвестно, почему воины приняли их: возможно, из уважения, или же в качестве злой шутки, которая затем вытеснила прежние названия.

Фидаи

Недавно принявшие кровь воины известны как *фидаи*, что приблизительно можно перевести как «жертвующие собой». Название означает, что новообращенный готов служить Хакиму, хотя и не обладает нужными умениями. *Фидаи* остаются в этом звании до тех пор, пока не докажут, что в силах выполнить тот или иной приказ Аламута. Обычно такая проверка наступает после интенсивного обучения воинским искусствам и правилам вампирского существования, хотя некоторые люди приобщились к Крови в награду за деяния, которые возвысили их над *фидаи* еще до обращения. Назвать *фидаи* воина, который уже занял в касте более высокое положение, значит оскорбить его, поскольку такое обращение подразумевает, что он не в состоянии вкладываться в касту и клан в целом. Ближе всего к *фидаи* по статусу будут, пожалуй, еще не отпущенные на волю птенцы в Камарилье или так называемые «лопатоголовые» в Шабаше.

Рафик

Воины, переросшие положение *фидаи*, известны как *рафик* (буквально «товарищ»). *Рафик* доказали, что они могут самостоятельно выжить во внешнем мире и выполнить отданные вышестоящими приказы. Некоторые воины называют так всех достойных членов клана, но большинство все же не признает за чародеями и визирями права именоваться *рафик.* Чаще воины называют р*афик* всех прочих воинов, тем самым подразумевая, что *фидаи* еще не стали настоящими воинами.

Даи

Часть *рафик* носит название *даи*. Воин, сведущий в религии настолько, что может стать рукоположенным священником (или занять соответствующее положение в любой другой религиозной структуре), именуется *даи* (буквально «проповедник» или «заклинатель»). Большинство *даи* мусульмане, но среди них немало представителей других религий. Этим словом также называют любого из *рафик*, который достаточно продвинулся по пути просветления и укрепился в убеждениях настолько, что может учить других (в игровых терминах – значение Пути Просветления 7 и выше). В наше время это слово во втором его значении используется почти исключительно по отношению к строгим приверженцам Пути Крови.

Асы

За последние полстолетия этот позаимствованный на Западе термин получил большее распространение, чем хотелось бы старейшинам касты. Применительно к *рафик* слово «ас» означает воина, который убил не менее пяти вампиров из других кланов, при условии, что эти вампиры были равны или превосходили его по силе. Чаще

всего этот термин используют европейские и американские *рафик*, а также те, кто стремится подражать им, хотя среди Ассамитов-отступников он тоже довольно распространен.

Готовясь к официальным мероприятиям, некоторые асы делают себе татуировки, перечисляющие их жертв (но нанесение татуировки требует определенных усилий, а к следующему утру она все равно исчезнет, поэтому в еженощной нежизни они не используются). Сейчас вошли в моду ряды клановых печатей, соответствующих происхождению каждого убитого; тех врагов, чья родословная осталась неизвестна, обозначают черными кругами. Те асы, которых мода не интересует, ограничиваются одеждой, украшениями или оружием, на которых приведен их «послужной список»; примером может служить кожаная куртка, на которую по трафарету нанесены «почетные знаки», или церемониальный скимитар с выгравированными на лезвии именами противников. Находятся и такие, кто с помощью скальпеля и Ласки Баала наносит себе ритуальные шрамы, заменяющие татуировки.

Положение в кастах визирей и чародеев

Хотя чародеи в первую очередь маги крови, долгое взаимодействие с визирями научило их ценить опыт в областях, выходящих за пределы оккультных знаний. Две касты сообща избирают Совет свитков, административный и научный орган управления, который оценивает умения будущих ученых и предпринимает искренние (хотя и беспорядочные) попытки систематизировать новые знания, полученные кланом. Последняя задача кажется практически невыполнимой, поскольку в клан приходят представители самых разных культур и народов, но за прошедшие века совету все-таки удалось продавить несколько эдиктов. Например, согласно действующим языковым стандартам, «приемлемыми» языками для магии крови считаются латынь, арабский, английский, суахили и санскрит. Все вновь открытые ритуалы переводятся минимум на два из этих языков, и только после этого исследователи могут обучать им прочих членов клана.

Но основной обязанностью совета остается наблюдение за развитием чародеев и визирей в избранных областях знаний. Обе касты используют более-менее одинаковые критерии, поэтому претенденты на то или иное звание оцениваются общим советом, вне зависимости от своей касты. Принятые сейчас обращения и ранги были введены в конце XVIII века, вопреки громким протестам со стороны воинов (а может быть, и в связи с ними).

Следует отметить, что многие чародеи и визири чихать хотели на мнение совета о своих достижениях. Тем не менее, на публике они нередко с уважением отзываются о его решениях и эдиктах, чтобы заслужить одобрение старших товарищей. Раскол зацепил и совет, и сейчас ни одна из сторон не в состоянии восстановить его, по крайней мере, не в той форме, которую их оппоненты признали бы легитимной.

Адъюнкт

До получения официального признания все чародеи и визири называются адъюнктами. В большинстве случаев обращение «адъюнкт»

считается нейтральным и используется старшими применительно к тем из неонатов, чьих имен они не знают или не хотят называть (Итак, адъюнкт, какие выводы вы сделали из злоключений этой ночи?)

Приват-доцент

Приват-доцент доказал, что ему хватило увлеченности и сосредоточенности для достижения уровня, которому у смертных соответствует степень доктора. Маг крови должен как следует овладеть первичным путем и усвоить его тонкости (четвертый уровень и не менее двух ритуалов четвертого уровня), а ученый – приобрести знания, необходимые для сдачи экзаменов в университете по выбору своих старейшин (значение 4 в Способности, соответствующей основной области знаний; если предполагается использование специализацией, то с соответствующими специализациями; желательно – значение 3 в двух и более Способностях, которые напрямую связаны с первичной Способностью).

Адъюнкт-профессор

Так называют чародея или визиря, который в полной мере овладел выбранным искусством или областью знаний. Он должен продемонстрировать превосходные знания по самым сложным и запутанным темам, а также доказать умение мыслить критически, а не механически повторять заученный материал; например, он может издать научную книгу или же разработать ранее неизвестный ритуал. Чтобы получить это звание (а также и все последующие), предетнденту нужно предоставить совету весомое доказательство своих достижений (аналог докторской диссертации, хотя у Ассамитов защита порою из диспута перетекает в вооруженную схватку).

Экстраординарный профессор

Экстраординарный профессор доказал, что он способен в полной мере овладеть не только избранной областью знаний или искусства, но и смежными дисциплинами. Магу крови для этого требуется полностью изучить два пути Чародейства (первичный путь и еще один, оба – на пятом уровне). У отличающихся большим традиционализмом ученых требования к экстраординарному профессору включают отличные знания как по основной специальности, так и по еще одной, смежной с нею, но все же независимой (значение 5 в двух Способностях, связанных с первичной областью знаний, желательно – еще несколько вспомогательных Способностью со значением 3 и выше).

Ординарный профессор

Ординарный профессор достиг невероятного мастерства в избранной области и сравнился по знаниям и умениям с любым из признанных мировых авторитетов (за исключением некоторых старейшин, чьи способности неизмеримо превосходят тот уровень, на который могут претендовать более слабые создания). У магов крови это означает совершенное владение избранным первичным путем и как минимум тремя другими путями, а также отличное знание ритуалов. Для тех, кто избрал своей специальностью немагические науки, требования включают превосходную теоретическую и

практическую подготовку в первичной области знаний и еще минимум в трех смежных, но независимых областях.

Заслуженный профессор

Это звание используется как дополнение к степеням от адъюнкт-профессора и выше (например, заслуженный экстраординарный профессор) и означает профессора, который более не принимает активного участия в делах клана, но по-прежнему пользуется признанием и уважением за былые заслуги. В Последние Ночи так чаще всего называют старейшин, которые впали в торпор. В бытовом общении заслуженным могут также назвать чародея или визиря, который присоединился к лишенным наследия сородичам, отказавшись встать на ту или иную сторону Раскола.

Касты

Как уже говорилось ранее, иерархическая структура Ассамитов не похожа ни на что из того, что существует в современном мире Каинитов. Единый клан состоит из трех «каст» или «подкланов», каждый из которых в чем-то похож на остальные два и на весь клан в целом. Так, уроки Смертоносности преподаются представителям всех трех каст, но у каждой из них свой набор «врожденных» дисциплин, и Смертоносность – лишь одна из них. С возрастом кожа у всех Ассамитов темнеет, но ауры у представителей разных каст после Становления меняются по-разному. В вопросах взаимоотношений между сиром и отпрыском каждую из каст можно рассматривать как отдельную линию крови: воин всегда дает Становление воину, а потомок визиря станет визирем. Но при этом представители всех трех каст остаются Ассамитами. Разницу между их кровью можно заметить разве что при самом тщательном исследовании.

Считается, что ни одна из каст не является «более Ассамитами» или «ближайшей к Хакиму», по крайней мере, если речь идет о происхождении. Среди членов всех трех каст множество представителей Четвертого Поколения, получивших Становление от Хакима во времена Второго Города или немногим позже. Какими бы ни были различия, на основе которых произошло выделение каст, они проявились именно тогда и, возможно, были связаны с личными особенностями отпрысков Хакима. Все Ассамиты – дети своего Предка, порождения его сердца, несущие на себе проклятие его воли.

С точки зрения магии крови все касты схожи между собой настолько, что воздействие, рассчитанное на одну из них, одинаково повлияет и на остальные. По этому принципу работало проклятие Тремер, из-за которого Ассамиты потеряли способность пить кровь Каинитов из других кланов. С другой стороны, проклятие Баали, наложенное в 7 веке и направленное на касту воинов, затронуло и некоторых случайно выбранных визирей и чародеев.

Совет Свитков

Ни в одном другом сообществе, ни у смертных, ни у Каинитов, нет органа, который в точности соответствовал бы этому собранию визирей и чародеев. Его обязанности и полномочия со временем менялись, но до сих пор одно оставалось неизменным: Совет одобряет новые пути и ритуалы

магии крови, а также изучает и признает новейшие научные открытия, принимаемые кланом. После того, как Тремеры наложили свое проклятие, основной задачей Совета стало разрушение этого ритуала.

Традиционно в Совет входит 15 представителей клана, наиболее прославившихся в той или иной области знаний (как правило, все члены Совета носят звание не ниже экстраординарного профессора, хотя бывают и исключения). Старейший и члены *дуата* не могут входить в Совет во избежание столкновения интересов, но многие амры и Визири занимали – и, возможно, будут занимать в будущем - в нем то или иное кресло. Некогда воинам также предложили войти в Совет, но еще ни разу на место в совете не претендовало более одного воина одновременно.

После Раскола Совет, как и многие другие опоры кланового единства, распался. Часть советников поддержала лоялистов, вторая часть – раскольников, и как минимум одна из советниц приняла смерть от руки ур-Шульги за участие в Расколе. Ни одна из фракций пока что не выразила желания восстановить совет, хотя аль-Ашрад наверняка подумывает об этом.

Должности и советники

Ниже приводится список областей знаний, соответствующих местам в совете, а также называется советник, занимавший данное кресло непосредственно перед Расколом, и указывается его текущее местонахождение (если известно).

Кресло Суммы

Математика и смежные науки, включая криптографию. Последний советник на этой должности – Дэвид Вендт, занимаемая сторона и статус в настоящее время неизвестны.

Кресло Меди и Молнии (в прошлом кресло Кузни)

Электричество и производные от него области, включая компьютеры. Последний советник на этой должности – Сара Шнайер, уничтожена ур-Шульги за способствование Расколу.

Кресло Зеркал

Сбор и передача информации, включая работу с магическими кристаллами, разведку и дистанционную передачу данных. Сейчас эту должность занимает визирь из числа раскольников, Абид бен Хаджи.

Кресло Бурь

Естественные науки. Последний советник на этой должности – Бадр Альхайвани, занимаемая сторона и статус в настоящее время неизвестны.

Кресло Книги

Теология и философия, в основном те их разделы, которые одинаково свойственны и смертным, и Каинитам. Сейчас эту должность занимает чародей из числа *силсила*, Хедейят аль-Назир.

Кресло Огня и Стали

Оружейные технологии. Должность остается не занятой с 1991 года, с момента исчезновения воина Энрике Салазара, который пропал без вести в Ираке, где изучал военный контингент США.

Кресло Колеса, Крыла и Весла

Транспортные технологии. Последний советник на этой должности –

визирь Каспарас Сихорски, который, как считается, впал в торпор после поединка с волшебником Джаякаром Дристи Бопараем.

Кресло Стекла и Дыма

Химия и алхимия. Последний советник на этой должности – воин Аврора Уайт, которая, как считается, отказалась от наследия; текущее местоположение неизвестно.

Кресло Тумана

Спиритуализм, некромантия и прочие области знания, связанные с нематериальным миром. Последний советник на этой должности – Кадир уль-Хани, чародей-лоялист.

Кресло Золота

Вопросы экономики и финансов. Последней эту должность занимала визирь Азита Хисами, в настоящее время она выполняет обязанности советника при Тореадоре в Саудовской Аравии, отреклась от наследия.

Кресло Праха и Кости

Археология и древняя история. Последний советник на этой должности – визирь Арисима Хисато, уничтожен ур-Шульги по неизвестным причинам.

Кресло Ветра и Камня

Политика и общество смертных, а также новая и новейшая история (менее 1000 лет). Последний советник на этой должности – Фикрийя аль-Джурр, уничтожена ур-Шульги по неизвестным причинам.

Кресло Языков

Лингвистика. Последний советник на этой должности – чародей-лоялист Амаравати, дитя и протеже аль-Ашрада.

Кресло Звезд

Астрономия, астрология и смежные области, в последнее время также космические полеты. Последний советник на этой должности – Джаякар Дристи Бопарай, как считается, убит визирем Каспарасом Сихорски во время поединка.

Кресло Плоти

Медицина. Последний советник на этой должности – визирь Дмитрий Бородин, считается лишенным наследия, последний раз замечен в Венеции.

Потемнение

Все Ассамиты с возрастом становятся темнее, в отличие от других Каинитов, кожа которых с годами светлеет. Кое-кто из Ассамитов проследил эти изменения на протяжении нескольких тысячелетий. Результатом их наблюдений стала следующая классификация:

- После Становления Ассамиты бледнеют, как и остальные Каиниты, но через 2-5 лет их кожа вновь приобретает цвет, который был у них при жизни.
- Потемнение начинается примерно через 50-100 лет после обращения и медленными темпами продолжается до тех пор, пока кожа не станет цвета обсидиана и не приобретет слабый блеск. Эта стадия обычно выпадает на первое тысячелетие не-жизни. Имея доступ к информации,

можно по цвету и блеску кожи Ассамита определить его возраст с точностью до 50 лет.

- Частые диаблери заметно ускоряют потемнение, что делает невозможным определение возраста вампира.

Никто из Ассамитов не может внятно объяснить, почему аль-Ашрад единственный из всех детей Хакима сохранил бледную кожу. Сам амр на эту тему не высказывался.

Воины

На протяжении тысяч лет каста воинов и была кланом Ассамитов, по крайней мере, для остальных Каинитов. Это неизменное превосходство позволило воинам занять лидирующее положение в клане. От их действий зависело, как остальные вампиры будут относиться к клану, а их обязанности по защите клана давали им возможность решать, как именно будут общаться с миром представители других каст. Со временем воины начали смотреть на себя как на единственных настоящих детей Хакима, а следовательно, и как на его полноправных наследников.

Недавние события поколебали уверенность воинов и вынудили многих из них пересмотреть сложившийся образ касты. Осознание того, что первоначально воины должны были быть судьями своих собратьев, что они были всего лишь побочной ветвью первого «выводка» Хакима, вызвало в рядах воинов волнение, равного которому не наблюдалось со времен Мухаммеда. Но все же некоторые стороны существования касты остались неизменными.

Воины традиционно были самой активной кастой среди Детей. Они – защитники клана, оберегающие как своих собратьев, так и завещанную Хакимом справедливость. По мере того, как Каиниты расселялись по землям Запада, воины становились наемниками, а их обязанности по поддержанию справедливости были забыты вскоре после падения Второго Города. Некоторые из них использовали воинские умения в личных целях. Многие старались защищать Ближний Восток от проникновения других Каинитов, и им это удавалось, хотя успех никогда не был полным. Наемничество породило традицию десятины, согласно которой воин должен был приносить часть полученной платы своему сиру, чтобы обогатить клан в целом и проявить уважение к наставнику, который счел его достойным не-жизни и обучил его.

В нынешние ночи мало кто из Каинитов станет спорить с тем, что каста воинов Ассамитов собрала в своих рядах самых опасных из всех бойцов планеты. В самом деле, воины – возможно, единственная из ветвей Каинитов, которая изначально обучается применять насилие. Хищная природа Зверя и насилие, царящее в Мире Тьмы, приводят к тому, что любой вампир, со дня Становления которого прошло больше года, участвовал в той или иной схватке (или спасался бегством). Но все же большая часть Сородичей не занимается целенаправленным изучением боевых искусств, разве что в случае крайней необходимости. В отличие от них, воины-Ассамиты настолько близки к образу «профессионального убийцы», насколько это вообще доступно вампиру – по крайней мере, с их точки зрения.

Но все же не стоит считать, что каста воинов – это организованная армия, вооруженная дамасскими клинками, которая готова в любой момент спуститься с Горы и смести с лица Земли всех остальных Каинитов. Разные

мнения, существующие среди членов касты, помешают успеху подобной кампании. Арабские традиционалисты презирают европейцев-реформаторов, последователи Пути Крови ни во что не ставят слабаков, цепляющихся за Человечность, храбрые мечники высмеивают трусливых стрелков, а высоколобые стратеги свысока смотрят на рядовых амбалов. Кажется, что только Законы Хакима удерживают касту от междоусобной бойни.

Вопреки названию, не все члены касты являются воинами. Хотя сейчас каста напоминает неформальное объединение бойцов с более-менее однородными воинскими навыками, на самом деле она (теоретически) является мечом и щитом Детей Хакима. Для каждого ассасина, который ночью идет по следу очередной жертвы-Каинита, кузнец в недрах Аламута кует клинки. Каждому тактику, который помогает отчаявшемуся князю организовать оборону против Шабаша, аналитик службы разведки нашептывает советы по спутниковой связи. И на каждого воина, получившего Кровь за свою воинскую доблесть, приходится еще один бессмертный, чье вызывающее смех поведение едва ли может служить оправданием для сохранения его смазливой мордашки. Коротко говоря, воины не более элитарны и не более привержены традициям Становления, чем все остальные Каиниты, хотя сами они пытаются скрыть этот факт.

В Последние Ночи действия воинов еще менее определенны, чем когда-либо ранее. Раскол, поразивший клан, вынудил многих из них определить, кому же принадлежит их верность, в чем раньше не было необходимости. Некоторые из них нападают на Каинитов, охваченные кровавой яростью. Другие пытаются сохранить самоконтроль и мирно сосуществовать с бывшими врагами. Третьи повторяют клятвы верности, принесенные покрытым кровью богам. Четвертые сами выбирают для себя путь.

Прозвище: Ассасины.

Секта: Примерно один из пяти воинов входит в Шабаш, где они известны как Ассамиты-отступники. Примерно такое же количество воинов последовало за аль-Ашрадом, который сделал ставку на союз с Камарильей. Остальные воины сохранили верность ур-Шульги и Аламуту и независимость от сект. Разумеется, это помимо тех отколовшихся воинов, которые не хранят верность ни одной из фракций, ни клану в целом.

Внешность: Воины обычно носят простую, но элегантную одежду, которая позволяет им как смешаться с толпой, так и участвовать в сражении. Среди состоятельных и молодых членов касты все большее распространение получают дорогие ткани. Многие воины физически развиты. Полные или пожилые воины или обманчиво опасны, или же владеют небоевыми навыками, которые каста на момент обращения сочла незаменимыми.

Убежище: Большинство членов касты, будь они приверженцами клана или раскольниками, обустраивают похожие убежища. Обычно это труднодоступные места, которые достаточно легко защищать, с самыми

разными охранными средствами, от немецких овчарок и до немецких пулеметов. В своих странствиях воины предпочитают временные убежища неподалеку от основных транспортных магистралей, чтобы обеспечить себе пути отступления.

Происхождение: Многие воины – мужчины родом из Африки или с Ближнего Востока, хотя это скорее общая тенденция, чем правило, поэтому не стоит считать, что все воины соответствуют этому описанию. Работа большинства из них при жизни была связана с насилием в той или иной форме: равным успехом пользуются солдаты, террористы, полицейские и наемные убийцы. Каста также дает Становление представителям смежных или просто полезных профессий: специалисты по фотосъемке, контрабандисты, оружейники и стратеги с одинаковой легкостью могут найти себе место среди воинов.

Создание персонажа: Большинство воинов – довольно прямолинейные создания со схожими Натурами и Масками, хотя при выполнении задания они могут принять любую личину. Первичными обычно являются Физические Атрибуты, хотя Детям едва ли понадобится воин, не способный быстро принимать решения; Ментальные Атрибуты особо ценятся среди стратегов и прочих лидеров. Каста в равной мере ценит Таланты и Навыки. Воин, не обладающий впечатляющими боевыми навыками, скорее всего, окажется специалистом, чьи способности каста сочла полезными. У многих воинов есть Наставники и разнообразные Контакты, обусловленные их родом деятельности. Поколение несколько больше распространено среди верных членов клана, чем среди раскольников.

Большинство воинов-раскольников придерживаются Человечности, а значительная часть верных членов касты следует по Пути Крови. Среди отступников в равной мере распространены также Путь Каина и Путь Соглашения Чести.

Рекомендуемые концепции: арабский принц, торговец оружием, телохранитель, сапер, пограничник, шахматист-гроссмейстер, главарь банды, оружейник, охотник, сотрудник разведки, исследователь Книги Нод, пророк, отставной генерал, верный гонец, инструктор по самообороне, тактик малых отрядов, специалист по системам прослушивания.

Дисциплины касты: Стремительность, Затемнение, Смертоносность.

Организация: Оставшиеся верными клану воины сохраняют организацию, описанную в правилах Vampire: The Masquerade. Они часто действуют группами числом от двух до шести участников, во главе которых стоит старший воин. Каждая такая стая (иногда обозначаемая военными терминами, например, «группа огневой поддержки», «отделение», «единица» или «лох[1]») подчиняется воину из членов *силсилы*, который или каким-либо образом связан с вожаком стаи, или знаком с местностью, где действует стая. При выборе нового *халифа* главенство в *силсиле*, теоретически, должно переходить к нему, хотя некоторые члены *силсилы* могут воспротивиться потере власти.

Воины, последовавшие за аль-Ашрадом, обычно подчиняются старшему магу или визирю в городе. Зависимость от крови и запятнанные ауры делают их опасными соседями, и Камарилья предпочитает препоручить их заботам

[1] Lochos – боевое подразделение в армии Александра Македонского.

представителя их клана. Обычно эти Ассамиты обитают на периферии сообщества Камарильи, хотя некоторые из них стали шерифами или «бичами», а кое-кто предложил свои услуги в качестве архонта. Сейчас у них нет официального вождя, хотя некоторые были бы не прочь выбрать «халифа-в-изгнании».

У отступников Ассамитов имеется своя уникальная организация, описанная в Guide to the Sabbat.

Линии крови: Отступники Ассамитов из Шабаша считают себя отдельной линией крови, хотя сейчас между ними и остальными воинами нет заметной разницы. Северная Африка дала приют небольшой кочевой линии крови, состоящей из бедуинов, которая практикует Анимализм и активно использует гулей из числа хищных животных и боевых коней для защиты малонаселенных пустошей, которые она считает своим домом. Эти кочевники не хранят верности ни одной из сект и лишь номинально подчинены Аламуту.

В былые ночи: Проклятие Тремер

До момента освобождения в конце 1998 года все Ассамиты несли на себе проклятие отравленной крови, наложенное Тремер. Если время в игре предшествует 1998 году, мастера могут по желанию использовать прежнюю слабость клана. В этом случае воины не могут получить зависимость от крови Каинитов, которая для них подобна ядовитой кислоте. Ассамиты не могут питаться ею, каждая поглощенная единица чужого витэ автоматически наносит Ассамиту один уровень летальных повреждений. Попытки диаблери автоматически заканчиваются *усиливающимися* повреждениями (один уровень здоровья за каждую единицу постоянной Силы воли у жертвы), а диаблерист, если ему удается выжить, не получает от диаблери никаких преимуществ (Поколение не понижается). В это время ауры всех трех каст запятнаны проклятием, но мало кто воспринимает этот факт как помеху. Чародеи и визири подвержены слабостям, описанным ниже.

Чародеи

Тремер давно знали об их существовании, но остальная часть современного сообщества Каинитов до недавнего времени считала невозможной саму мысль о чародеях из числа Ассамитов. Сами чародеи относились к этой убежденности с изрядной долей иронии, так как, согласно их записям, их объединение было самым древним союзом магов крови среди Сородичей.

Чародеи Ассамитов появились во Втором Городе вскоре после того, как Хаким создал свой второй выводок, птенцы из которого должны были стать судьями. Первыми из них были смертные чародеи, которых привлекло обещание мирской власти и почти полного бессмертия. Они трудились рядом с судьями, выполняя обязанности следователей, искателей истины и охотников на демонов, и совпадали в устремлениях с учеными, которые стремились к знаниям ради знаний. После падения Второго Города их обязанности расширились и включили в себя обеспечение магической связи, сохраняющей единство клана, погодную магию, помогающую смертным подданным Детей

Хакима выращивать урожаи, и поддержку в сражениях с другими Каинитами и прочими сверхъестественными созданиями. Во время Долгой Ночи чародеи часто стояли в первых рядах Ассамитов, проникающих в Европу, в особенности в Андалузии. Ближе к концу Восстания они приняли на себя первый удар Тремер.

После того, как Колдуны наложили на клан проклятие, первой обязанностью чародеев стало снятие этого проклятия. Но именно в это время начало меняться отношение чародеев к необходимости единства для клана Ассамитов. На протяжении почти всей Долгой Ночи они были пусть слабой, но все объединяющей силой, но проклятие, казалось, подействовало на них в меньшей степени. Многие из них отправились в изгнание и исчезли, чтобы появиться через сто лет, а то и вовсе не появиться. Немало других чародеев пали жертвой боевых отрядов Тремер, которые хотели завладеть тайнами Сарацин. Те, кто остался на службе Аламута, казались подавленными и вялыми, как будто проклятие – или отчаянная необходимость снять его - поглотило всю их волю.

Только в течение последнего десятилетия чародеи вновь сплотились, вернув себе утраченное было положение среди остальных Детей Хакима. Их мастера и алхимики снабдили воинов огромным количеством артефактов и устройств, многие из которых появились в результате исследований проклятия и природы Тауматургии Тремер. Провидцы буквально погребли бойцов из касты воинов под потоками информации о врагах и союзниках. Те немногие, кто до сих пор следует традициям своих предшественников и охотится на демонов, неожиданно развили бурную деятельность и очистили свои территории от прислужников Тремер и тех бедолаг, кого угораздило встать у них на пути. Огромные объемы информации передавались по всемирной телекоммуникационной сети и через радиоэфир, объединяя собратьев, которые несколько веков не видели друг друга, и все это ради того, чтобы наконец добиться цели: найти корни силы Тремер и сбросить Проклятие.

Тогда восстал ур-Шульги. За неделю подготовки и одну ночь действия он совершил то, чего на протяжении пяти столетий не могли сделать сотни

чародеев. Потрясение от его деяния, как магическое, так и социальное, охватило всю касту. Все, кроме жалкой горстки чародеев, *почувствовали* потоки энергии, когда Старец воззвал к крови, струящейся в их венах. Каста, фигурально выражаясь, затаила дыхание, ожидая, каким будет его следующий шаг.

Последовавший за этим спор между новым Старейшиной и его отпрыском, амром, потряс касту до самых основ. Для всех, кроме самых старых чародеев, амр был величайшим магом мира, ур-Шульги же для многих был всего лишь именем из легенды. Вера касты в своего лидера была практически непоколебима, но появление божества из смутного прошлого клана все же вселило сомнения во многие умы. Аль-Ашрад был амром, а значит, главой касты чародеев, но ур-Шульги был новым Старейшиной, а значит, вождем всех Детей Хакима. Возник вопрос, что же должно одержать верх: верность амру или верность клану в целом?

Сейчас равное количество чародеев поддерживает и предрекаемое ур-Шульги кровавое будущее клана, и спокойные слова аль-Ашрада об умеренности; немало число членов касты и вовсе предпочло отойти в сторону в надежде, что конфликт их не затронет и они смогут вернуться к своим исследованиям. Недавняя неразбериха вынудила многих чародеев порвать все отношения со своими бывшими товарищами, Аламутом и амром, и многие из них сейчас руководствуются своим собственным понятием справедливости, отбросив прочь оковы долга и легкое, но все же ощутимое ярмо клановой иерархии.

Прозвище: Маги (ед. ч. «маг», чужаки иногда называют их визирями).

Секта: Чародеи в равной мере поддерживают раскольников аль-Ашрада и верных сторонников Аламута. Считается, что те немногие маги, которые могли бы присоединиться к Шабашу на заре его существования, много веков назад умерли в одном позабытом подземном городе в Месопотамии, а после Раскола (Схизмы) лишь малое число чародеев объявило о союзе с Шабашем. Многие чародеи в тот или иной момент своего посмертного существования предпочли изгнание из-за действительного или мнимого несогласия с организацией касты или деятельностью определенного старейшины. Но большая их часть все же вернулась в гнездо, то ли из-за потребности в дальнейших наставлениях, то ли из-за желания избежать внимания со стороны Тремер и прочих охотников за магами крови.

Внешность: Большинство чародеев носит одежду, которая не мешает им в работе, от лабораторных халатов до свободных мантий или туник. Те из них, кто много времени проводит «в поле», предпочитают военную форму, куртки с множеством карманов и тому подобные одеяния, позволяющие с удобством носить при себе ритуальные принадлежности и разнообразные зелья. Лишь немногие из чародеев открыто носят оккультные символы, так как подобная показуха считается одновременно и опасной, и бесполезной. Чародей, по виду которого можно понять, что он – маг крови, или находится у себя дома, или непроходимо глуп, или же полностью уверен в своих силах.

Убежище: Чародеи предпочитают просторные апартаменты, в которых как минимум одна-две комнаты отведены под магический круг и алхимическую лабораторию. Их убежища или труднодоступны, или очень

хорошо защищены, позволяя скрыть магическую деятельность от глаз людей и сверхъестественных тварей.

Происхождение: Чародеи обычно выбирают себе потомство из числа людей волевых, дисциплинированных и способных к абстрактным рассуждениям и восприятию реальности с разных точек зрения, что неизбежно ожидает тех, кто практикует волшебство Ассамитов. Они также ищут людей с довольно высоким уровнем образования, хотя при необходимости образование можно получить и после Становления. Магический потенциал не является обязательным условием, так как чародеи – это не только маги, но и ученые и исследователи. У касты нет никаких четко выраженных предпочтений в плане пола и возраста новообращенных.

Создание персонажа: Чародеи на протяжении многих веков держались в тени и сейчас не собираются изменять своим привычками, поэтому у них неприметные личности, по крайней мере, на первый взгляд. Как и большинство других магов крови, они предпочитают Магические Атрибуты и высокую Силу воли. Медленно соображающие недисциплинированные ученики едва ли надолго задержатся в касте. Редко можно встретить чародея, у которого не было бы Академических Знаний и Оккультизма, хотя все же такие индивиды существуют. В тот или иной момент существования практически каждый чародей ощущает на себе заботу своего Наставника; у многих из них есть Контакты и Связи в той или иной области деятельности.

Большинство чародеев придерживается Человечности, хотя многие из них к концу первых десятилетий своей не-жизни оказываются весьма далеки от ее наилучших проявлений. Каста может похвастаться умеренным количеством приверженцев Пути Крови, в основном среди оставшихся верными чародеев. Те, кто недавно присоединился к Шабашу или вел с ним дела, находят весьма привлекательным Путь Каина, а также Путь Власти и Внутреннего Голоса, а некоторые иберийские чародеи, по слухам, следуют Пути Ночи.

Рекомендуемые концепции: алхимик, астроном, библиофил, демонолог, бальзамировщик, профессор с бессрочным контрактом, мистик-шарлатан, гематолог, травник, историк, лингвист, математик, металлург, смотритель музея, частный детектив, каббалист, мудрец, провидец, теолог, токсиколог.

Дисциплины касты: Чародейство Ассамитов, Затемнение, Смертоносность.

Организация: До раскола чародеи поддерживали в своих рядах вольную меритократию, учитывающую совокупность навыков и научных склонностей. Статус зависел от личных способностей чародея и рекомендаций его учителей. Раскол в клане разрушил эту структуру, и обе части касты сейчас пытаются создать свои собственные организации.

И верные, и отколовшиеся чародеи сохраняют давнюю традицию ежегодного назначения амра, главы касты, на основе результатов священного гадания. Разумеется, во главе раскольников стоит аль-Ашрад. Верные чародеи еще не сделали свой выбор (после Раскола они еще не проводили ритуал), но в большинстве своем они признают в качестве амра потомка и протеже аль-Ашрада, Амаравати.

Линии крови: Сейчас ничего не известно о существовании каких-либо линий крови среди чародеев. Исторические записи гласят, что некогда каста была предрасположена не столько к Затемнению, сколько к Прорицанию, но где-то между 12 и 15 веками произошли изменения, приведшие к текущему положению дел.

В былые ночи: Потеря прозрения и силы

Изначально кастовой Дисциплиной чародеев было Прорицание, а все силы, противодействующие магической маскировке, должны были быть на *два* уровня выше, чем уровень маскирующей силы (см. описание прежних способностей чародеев Ассамитов в **Libellus Sanguinus III**: Волки у дверей). Так как постепенно деятельность касты сосредоточилась вокруг защиты и маскировки, их способности тоже изменились. Те, кто сейчас попытается пронзить магический покров, наложенный современными чародеями, получат меньше преимуществ, так как умение скрывать стало внутренним качеством чародеев, а не результатом обучения «чужеродному» навыку.

Чтобы снять проклятие, ур-Шульги создал уникальный ритуал, позволивший ему позаимствовать часть магической силы у всех своих потомков. Так как более двух третей касты числят ур-Шульги среди своих предков, ритуал повлиял почти на всех из них. Эффект от ритуала сохранялся в течение года и одной ночи, затем постепенно рассеивался на протяжении следующего года. Между 1998 и концом 2000 года все чародеи чувствовали слабость во всем, что касалось магии крови, а не только «посторонних» практик, и должны были тратить одну дополнительную единицу крови на все заклинания магии крови, будь то путь или ритуал. К концу 2000 года этот эффект исчез, и у чародеев осталась только их «кастовая» слабость. Описание слабости в упрощенной форме приводится в **Vampire: The Masquerade**.

Визири

До Последних Ночей мало кто из каинитов мог предположить, что часть клана Ассамитов может посвятить себя мирным занятиям. И все же большая часть касты визирей если и не является пацифистами, то предпочитает исследования битвам.

По самой распространенной точке зрения, визири – старейшая из всех трех каст. Прежде чем стать ученым, Хаким был воином, но его первый выводок состоял из мудрецов и мастеровых, каждый из которых достиг невероятного мастерства в тех ремеслах и работах, что были распространены среди смертных жителей Второго Города. Такая разборчивость, как утверждает большинство историй, породило немало споров между Хакимом и Древней по имени Арикель, которая, по мнению большинства ученых Каинитов, была основателем клана Тореадор. И в самом деле, каста визирей чем-то неуловимо похожа на «клан розы», хотя ни одна из сторон не желает признавать сродства.

Изначально визири были искателями знаний, и на удивление большая часть касты на протяжении тысячелетий придерживалась этого идеала. Порою кажется, что вся каста в целом стремиться к учению и творчеству, как будто под воздействием общей мании – или же под руководством единой воли. Но мало кто из визирей считает, что их всепоглощающие порывы – это не просто стремление к совершенству или искра вдохновения (на самом деле визири способны на художественное творчество не больше, чем остальные вампиры). Предположить, что визирь безумен (или лишен свободы воли), - значит нанести представителю этого рода тягчайшее оскорбление.

После падения Второго Города, когда Дети Хакима создали существующую сейчас кастовую структуру, визири стали мыслителями, творцами, а порою и вождями клана, хотя воины никогда не уступали им полной власти над Аламутом. Из всех Детей именно они установили самую тесную связь с окружающим миром. Такое положение сохраняется и в наши ночи. Если воинов влекут воинские и религиозные стороны любой культуры, а чародеи ищут представителей определенных профессий, то визири стремятся войти в контакт практически с любым социальным слоем. Но их врожденная мономания мешает им направлять людские массы или хотя бы подталкивать их в нужном направлении.

«Кастовую культуру» визирей правильней всего будет назвать вольным объединением индивидуалистов. Большинство членов касты так же не склонны к объединению, как и чародеи, но у них нет способностей, позволяющих поддерживать связь и координировать действия. Визири предпочитают одиночество, если только им не приходится вступать в отношения «наставник - протеже» или участвовать в совместных предприятиях. Причины такого поведения таятся как в психологических особенностях визирей, так и в необходимости соблюдать секретность на протяжении Долгой Ночи и последующих веков. При этом Раскол и последовавшее за этим объединение раскольников с Камарильей позволили многим визирям довольно открыто существовать среди остальных Каинитов, и немая их часть решила найти себя на социальном или политическом поприще – с той или иной долей успеха.

Прозвище: Ученые или Ремесленники.

Секта: Белее трети касты можно считать «отщепенцами», так как они практически не поддерживают отношений со своими собратьями. Большая

часть оставшихся визирей решила присоединиться к аль-Ашраду, вставшему на сторону Камарильи. Заметное меньшинство сохранило верность Аламуту. Кое-кто из визирей числится среди членов Шабаша, но число этих перебежчиков, скорее всего, очень невелико.

Внешность: Как правило, из всех Детей Хакима именно визири проще всего смешиваются с обществом. Обычно они одеваются официально или неформально, с учетом ситуации. Их общая особенность (или отклонение) – это резкое разделение по отношению к вопросам гигиены и стиля. Многие визири или безупречно опрятны и вежливы, или же неухожены, лохматы и растеряны.

Убежище: Визири предпочитают убежища, которые ничем не отличаются от домов смертных с аналогичными профессиями. Что же касается каждой отдельной квартиры, то она, в зависимости от личных особенностей владельца, будет или идеально чистой, или же заваленной всяким хламом так, что по ней будет трудно передвигаться. У многих визирей есть обширные библиотеки и мастерские, позволяющие «работать на дому».

Происхождение: Так как в касте главенствуют интеллектуалы, мастера и – изредка – политики, для Становления обычно выбираются люди, полностью посвятившие себя выбранной деятельности. Изредка визири дают Становление в надежде, что новообращенный разовьет заложенный в нем потенциал, которым ранее пренебрегал. Когда клан был более цельным, многие визири выбирали себе потомков с учетом пользы, которую те смогли бы принести всем Детям Хакима в целом. По мере того, как на протяжении последних веков разрушалось единства клана, такой подход стал непопулярным (это не относится к обращению исследователей, которые помогали снять проклятие). Предпочтения визирей часто совпадают с предпочтениями остальных двух каст, и иногда возникают споры вокруг особо ценного или способного потенциального потомка. Как и чародеи, визири не придают чрезмерного значения полу и национальности обращаемого человека.

Создание персонажа: В искусстве обмана и самоотрицания визири превзошли даже магов. Их внешняя личина обычно подчеркивает это, хотя многие из них в глубине души склонны к мятежу или новшествам. Они одинаково ценят Социальные и Ментальные Атрибуты с учетом специализации каждого отдельного визиря, а при выборе Способностей проявляют завидную рациональность. Среди всех Детей Хакима у визирей скорее всего появится Влияние в обществе смертных, часто у них есть Ресурсы, приобретенные за счет профессионального или творческого успеха среди людей.

Огромное большинство визирей придерживается моральных норм Человечности. Мало кто из них становится на Путь Крови, но те, кто сделал такой выбор, жестокостью вдвое превосходят рядового члена касты воинов. Те немногие, кто в последнее время присоединился к Шабашу, кажется, склоняются к столь несхожим убеждениям, как Путь Катари, Путь Смерти и Души, Путь Власти и Внутреннего Голоса, в зависимости от личных задач и целей. Однажды вступив на Путь, визирь будет следовать по нему со всем пылом неофита.

Рекомендуемые концепции: археолог, архитектор, торговец произведениями искусства, кинопродюсер из Бомбея, биохимик, врач, судебный антрополог, историк, святой, ювелир, журналист, судья, нефтяной

магнат, политолог, скульптор, «советник по особым вопросам», рассказчик, специалист по телекоммуникациям, переводчик.

Дисциплины касты: Прорицание, Стремительность, Смертоносность.

Организация: У визирей нет общей организационной структуры. Они похожи не столько на оккультную секту или военный орден, сколько на вольное сообщество профессионалов. Положение в основном определяется тем, кому визирь известен и что он сделал, и может разниться в зависимости от окружения: поэт едва ли произведет сильное впечатление на физика-теоретика. Каста сохраняет один уникальный обычай, позаимствованный из арабской научной школы: преемственность знаний ценится столь же высоко, как и близость по крови. Поэтому сир визиря может иметь меньшее значение, чем его наставники, и некоторые члены касты заходят так далеко, что при официальном представлении называют себя с указанием учителя. Как уже говорилось выше, большинство визирей предпочитают заниматься своими делами, а не участвовать в совместных проектах.

Линии крови: В ночи процветания Византийской империи там действовала группа визирей. Ее потомки до сих пор предпочитают Присутствие Стремительности. Сейчас существует примерно две дюжины представителей этой придворной линии крови, и в основном они сосредоточены на Ближнем Востоке, активно преследуя собственные цели при дворах Аширры.

Зачем скрывать лица

Если воины были известны на протяжении всей истории клана Ассамитов, то чародеи и визири оставались в тени, недоступные взглядам Каинитов из других кланов. Многие считают их одной кастой или линией крови, называя «визирями» всех Ассамитов, не входящих в касту воинов. Сами Ассамиты традиционно поддерживали это заблуждение, и на то были свои причины. Во-первых, по мере того, как Тремер набирали силу, остальные носители магии крови оказались в опасности. Чародеи были могущественны, но они были еще и мудры. Они не желали ввязывать Аламут в безрезультатную свару с колдунами крови из клана Тремер, поэтому предпочли скрыть свои натуры. Во-вторых, пришедшееся на то же время растущее влияние касты воинов внутри клана заставило ее членов воспринимать всех остальных как подчиненных, поэтому при общении с чужаками они не признавали воинов и визирей ровней. Наконец, по мере того, как клан втягивался в войну со всеми Сородичами, Ассамиты начали понимать, зачем нужно скрывать лица: если враг не знает о ресурсе, он не сможет этот ресурс уничтожить.

Варианты правил для Рассказчика

Для Рассказчиков, желающих подчеркнуть разницу между кастами Ассамитов, прилагаются нижеследующие опциональные правила. Учтите, что, если только Рассказчик не решит использовать эти опциональные правила, все

Ассамиты страдают от «обычной» клановой слабости, указанной в основной книге правил, вне зависимости от касты.

В **Vampire: the Dark Ages** касты получали от этих слабости как часть «официальных» правил сеттинга. Однако в нынешние ночи эти механические различия менее важны, чем социальная и политическая борьба, которая сейчас раздирает клан. Так получилось, что объединяющая сила крови оказалась сильнее идеологических разногласий, пусть даже вопреки желанию самих Ассамитов.

Рассказчик, использующие эти системы в своей хронике, должен решить, по какой причине он нуждается в различных слабостях. Он может также ввести слабости вдобавок к «распространённой» слабости клана, если так будет лучше для истории.

Варианты Слабостей Воинов: Согласно **Vampire: The Masquerade**, все воины могут впасть в зависимость от крови других Каинитов. Всякий раз, когда воин пробует витэ Сородичей, игрок должен сделать бросок Самоконтроля (сложность равна количеству выпитых пунктов крови +3). Если бросок неудачен, персонаж впадает в зависимость. С этого момента всякий раз, когда он соприкасается в витэ Каинитов, игрок должен сделать успешный бросок Самоконтроля (сложность 8), или персонаж немедленно впадёт в голодное Безумие.

Воины также обладают запятнанными аурами — если при проверке ауры воина удалось получить хотя бы один успешный балл, автоматически выявляются признаки дьяблери, даже если персонаж с момента своего Обращения никогда не пробовал крови Каинитов. В касте распространено убеждение, что это — наследие ритуального дьяблери, которое их прародители-судьи практиковали во Втором Городе. Данные признаки не являются серьезной проблемой для лоялистов или отступников, но могут оказаться помехой для воина, желающего быть принятым в Камарилье.

Варианты Слабостей Чародеев: Чародеи утверждают, что практикуют магию крови со времён Второго Города. Так это или нет, но они занимались своим делом достаточно долго, чтобы оно отметило их, даже тех, кто не изучает Чародейства Ассамитов активно. Аура чародея всегда демонстрирует явные признаки, связанные с использованием магии крови, и любой наблюдатель, умеющий опознавать ауры, неизменно увидит эти признаки.

Однако эти проявления являются всего лишь побочным эффектом сильной склонности чародея к магии крови. Каста занималась искусством так долго, что оно пронизывает её кровь, заставляя каждого отдельного чародея сиять, словно маяк, для любого, кто обладает сверхъестественным восприятием. Любое применение на чародея сверхъестественной способности с целью восприятия имеет сложность -2. К тому же при попытке взглянуть сквозь сверхъестественную маскировку чародея с помощью противопоставляемой способности, считается, что эта способность на один уровень выше, чем в действительности (то есть, персонаж с Прорицанием 2, пытающийся пробить Затемнение чародея, считается обладателем Прорицания 3).

Учтите, что эти слабости не дают никаких преимуществ наблюдателям, не наделённым сверхъестественным восприятием, хотя смертные могут быть куда более склонны заметить сверхъестественную природу чародея (по усмотрению Рассказчика). На обычные средства маскировки, вроде камуфляжа, слабости также никак не влияют.

Варианты Слабостей Визирей: Как бы ни отрицали это визири, но они безумны, по крайней мере, по стандартам игровой системы. Любой визирь настолько увлечен выбранными им занятиями, что забывает о мелких заботах, вроде ежедневного убежища или еженощного питания. Выбрав себе область исследований, персонаж сосредотачивается на ней вплоть до мономании. Если у него нет подобной точки фокуса в еженощном существовании, он сосредотачивается на подробных деталях повседневных задач. В терминах игры, у каждого визиря есть психоз Обсессивность / Компульсивность (Obsessive / Compulsive), см. **Vampire: The Masquerade**, связанный с самой высокоразвитой из его интеллектуальных или творческих Способностей. Если фокус усилий персонажа меняется, также меняется и фокус психоза. Игрок должен отыгрывать это изменение как постепенное, вместо того, чтобы резко вводить его в тот момент, когда трата опыта изменяет значение Характеристик персонажа.

Когда этот психоз активен, аура персонажа мерцает странными извивами и узорами, и наблюдатели могут интерпретировать их, чтобы выяснить Натуру персонажа и фокус его одержимости. После успешного применения «Восприятия Ауры», наблюдатель может сделать бросок Интеллект + Эмпатия (сложность равна значению Человечности или Пути визиря); два успеха сообщают наблюдателю фокус одержимости визиря, а четыре открывают его Натуру.

Касты в Театре мысленного взора (Mind’s Eye Theatre)

Воины

Описание касты воинов см. в **Laws of the Night** («Законы ночи», характеристики персонажа-Ассамита). Важное добавление: Восприятие Ауры всегда позволяет обнаружить в ауре воина следы дьяблери, даже если наблюдатель провалил проверку.

Чародеи

В «Законах ночи» чародеев Ассамитов называют визирями. В принципе, они полностью подходят под приведенное выше описание: отыгрывать чародея в Театре мысленного взора можно без дополнительных доработок. При этом игровая механика изменяется согласно правилам Театра:

Преимущество: все чародеи более-менее знакомы с магическим искусством, хотя не всегда практикуют магию крови. Кое-кого обучили магии наставники и руководители. Другие освоили основы магии благодаря тесному общению со своими товарищами. Кроме того, все чародеи образованы лучше среднестатистического человека, чему способствует как учеба при жизни, так и усиленные занятия после Обращения. Все чародеи вступают в игру с двумя Способностями, распределяемыми между Академическими Знаниями, Лингвистикой, Медициной, Оккультными Знаниями и Наукой.

Недостатки: использование Восприятия Ауры на чародее позволяет понять, что персонаж практикует магию крои, даже если он не владеет ни Тауматургией, ни Чародейством Ассамитов, и даже при условии, что наблюдатель провалил статическую ментальную проверку при попытке считать эмоциональное состояние чародея.

При использовании Прорицания или иных сверхъестественных способов восприятия на чародее наблюдатель получает две бонусных Способности.

При сравнении сил считается, что наблюдатель, пытающийся посмотреть сквозь Затемнение чародея с помощью сверхъестественного способа восприятия, владеет дополнительным уровнем силы. Так, если наблюдатель пытается пробиться сквозь Затемнение чародея с помощью Восприятия Ауры, то при сравнении его уровня с уровнем Затемнения чародея считается, что наблюдатель владеет Прикосновением Духа.

Визири

Как и чародеи, визири при переходе в Театр мысленного взора не претерпевают значительных изменений. Но все же их Способности меняются:

Преимущество: как правило, визири чаще общаются со смертными, чем представители прочих каст. При вступлении в игру визирь получает два дополнительных уровня, которые он может приписать к любому Дополнению, кроме Поколения и Наставника.

Недостатки: визирь страдает Обсессивностью/Компульсивностью, связанной с его наиболее развитой творческой или интеллектуальной Способностью. В активной стадии психоз проявляется в форме смутных узоров в ауре персонажа. Наблюдатель, пытающийся увидеть ауру чародея в

активной стадии психоза (с помощью Восприятия Ауры), может выполнить статическую ментальную проверку, сложность которой равна постоянному значению Ментальных Способностей визиря. В случае успеха наблюдатель узнает фокус психоза. Чтобы распознать фокус, у наблюдателя должна быть как минимум одна точка в Эмпатии.

Законы Хакима

Закон главенства

Почитай Старейшего, ибо он правит моим Домом в мое отсутствие.

Закон защиты

Оберегай смертных от потомков Каина и ни в чем не умаляй их чести.

Закон уничтожения

Не убий никого из твоей Крови, ибо суд в руках Старейшего, и никого иного.

Закон слова

Не обмани никого из твоей Крови, ибо Дом мой стоит на Правде.

Закон правосудия

Суди кровь Каина и карай их, буде найдешь их неправыми.

Наставления старейшины

За исключением дюжины (или около того) лишенцев, которые отказались от наследия и обратились к Камарилье в поисках убежища, Ассамиты в большинстве своем не следуют Традициям. В Камарилье об этом известно, поэтом Ассамитов там считают не знающими закона отщепенцами, отвергнувшими заветы Каина. Но лишь немногим известно, что у Детей Хакима есть свой собственный древний свод правил, полученный от прародителя. В клане эти правила называют Законами Хакима.

Изначально законы были написаны на енохианском, и имеющиеся переводы на удивление мало разнятся между собой. Члены всех трех каст и представители всех фракций и группировок согласны с их формулировкой. Идеологический раскол, поразивший клан, проистекает из расхождений в интерпретации этих законов. Бывает так, что судьбы многих зависят от нескольких невнятных моментов.

«Оригинал» Законов Хакима записан енохианским языком (на котором говорили во Втором Городе) на пяти глиняных табличках. Это одно из наиболее ценимых сокровищ клана. Маги и визири, присматривающие за библиотекой Аламута, прибегали к самым разным способам, как магическим, так и обычным, чтобы сохранить таблички в первозданном виде. Когда ур-Шульги приказал силсиле опечатать библиотеку и музей Аламута, таблички изъяли из хранилища и поместили в большом зале Аламута, по правую руку от Черного трона.

Все Дети Хакима, претендующие на принадлежность к клану, обязаны выучить Законы наизусть. Не знают о них только молодые «лишенцы». Пытаясь как-то отразить законы в своей внешности, члены клана шли на всевозможные уловки, порою создавая настоящую моду. Многие старейшины, получившие Становление в XV – XVI вв., перед официальными мероприятиями выводят древние слова хной на теле. Грубые татуировки на плечах, скорее

всего, указывают на то, что их владелец принял Кровь в середине 1800-х годов (или же за много, много веков до 19-го столетия). Незадолго до Раскола среди неонатов появилась мода на ювелирные украшения с выгравированными законами – как правило, амулеты или набор колец.

Закон главенства

Дети Хакима поддерживают в клане на редкость строгую иерархию. Они полагают, что с возрастом приходит мудрость, а значит, те, кто прожил дюжину человеческих жизней, лучше приспособлены для принятия взвешенных решений, чем новички, лишь недавно допущенные к Крови. Большинство Детей воспринимает этот закон как основу имеющейся в клане иерархии: неонаты подчиняются служителям, служители выполняют приказы старейшин. Этот принцип распространяется на все уровни организации. Если в городе имеется три Ассамита, официально главным считается старший из них. Что касается самой верхушки иерархической пирамиды, то права и обязанности регента Хакима, Старейшего, восседающего на троне Аламута, принадлежат самому старшему из сохранивших активность представителей Четвертого поколения.

Как и в случае с социальной структурой Камарильи, такая организация предоставляет самодовольным старейшинам немало возможностей для злоупотреблений. Но, в отличие от Камарильи, Дети Хакима поддерживают такое общественное устройство, при котором насилие достаточно распространено и проявляется вполне откровенно. На практике мало кому из склонных к деспотизму старейшин удается долго и успешно править железной рукой. Лучшие правители из числа Детей знают, когда надо делиться властью, а также не чураются советов младших собратьев, если сами не могут справиться с возникшей ситуацией благодаря собственному опыту нежизни.

За последнюю тысячу лет Закон главенства дополнился неофициальной, но в целом одобряемой традицией обоснованного вызова. Бывает так, что четыре наиболее значимых должности в клане (Старейший, халиф, амр и Визирь) занимают не самые старшие из кандидатов, но самые опытные и уверенные. Они обязаны принять любой сделанный по правилам вызов, если, конечно, Старейший не ввел в клане чрезвычайное положение. При этом они сами решают, каким именно образом будет происходить поединок. Для каждой из четырех должностей составлен короткий список дозволенных ответов на вызов, и еще более короткий перечень суровых наказаний для проигравшей стороны. Схожая традиция существует и для многих других, менее значимых должностей и позиций (как официальных, так и неофициальных).

Следует отметить, что Дети Хакима привыкли измерять возраст вампира по годам, в течение которых он был признанным и деятельным членом клана, а не с момента получения Крови. Считается, что вампир, обращенный в XII веке и проведший 800 лет в торпоре или уединении, обязан подчиняться сородичу, который получил Становление в 1872 году и с тех пор активно участвовал в делах Аламута.

Закон защиты

Предшественники касты воинов, судьи, появились для того, чтобы не дать прочим Каинитам злоупотреблять своей властью над смертными. Хаким не допускал никаких излишеств по отношению к людям и внушил своим потомкам схожие убеждения. Хотя Дети и не придерживаются Маскарада в понимании Камарильи, все же большинство толкователей Закона согласны с тем, что завет «оберегай смертных» означает в том числе и защиту людей от знания о проклятых бессмертных паразитах, охотящихся на живых и поощряющих наиболее отвратительные бесчинства и злодеяния.

Многие Дети Хакима искренне уважают людей, которые воплощают в смертном сообществе лелеемые кланом идеалы, хотя Закон защиты и не навязывает подобного отношения. Мало кто из чародеев или визирей, имея возможность выбора, решится намеренно причинить вред смертному ученому, и мало кто из воинов нанесет увечья полицейскому или солдату, разве что в целях самозащиты (или в ходе открытой войны).

Закон не запрещает Детям питаться смертными и не удерживает их от участия в людских делах ради

достижения собственных целей. Он всего лишь не позволяет творить бесчинства во имя целесообразности и выгоды. Среди Детей Хакима не принято относиться к смертным как к разменным пешкам, если только эти смертные ведут себя хоть с каким-то подобием достоинства и помнят о приличиях. Большинство членов клана стараются не высушивать своих жертв до состояния, которое потребовало бы госпитализации или привело к смерти. На практике мелкие нарушения этого закона случаются довольно часто, хотя обычного присмотра со стороны собратьев бывает достаточно, чтобы предотвратить наиболее явные или вопиющие проступки.

Лоялисты и раскольники, при всей разнице в мировоззрении, одинаково презирают отступников за еженощное нарушение этого закона.

Закон уничтожения

Хотя Закон уничтожения напоминает Вторую Традицию Камарильи, сходство это самое поверхностное. Большинство Детей Хакима понимают слово «Кровь» как «Кровь Хакима», но не «Кровь Каина», поэтому эта заповедь не распространяется на прочих Каинитов (исключением стали раскольники, которые по большей части обитают среди других вампиров и потому вынужденно расширили толкование закона). Считается, что Хаким не слишком-то хотел разбираться с неизбежными последствиями братоубийства.

Закон уничтожения запрещает беспричинное убийство собратьев по клану. О причинении увечий и иного вреда речи не идет «не убий» вовсе не означает «не навреди». Воины часто сражаются на поединках, чародеи и визири тоже от них не отстают. Поединки, как правило, проводятся полуофициально, под наблюдением нейтрального арбитра. Условия разнятся от «сражения до торпора» до «первого пореза»; вопросы, разрешаемые такими дуэлями, могут быть как самыми банальными (владение дорогим автомобилем), так и весьма важными (право распределения податей на целом континенте). Несчастные случаи и ошибки также нередки, хотя друзья и начальство погибшего, как правило, тщательно их расследуют. Нарушение заповедей Пути Крови или Законов Хакима порою караются телесными наказаниями, которые должны всегда напоминать преступнику о совершенном злодеянии. Ритуальное клеймение с последующим втиранием в ожог пепла, присыпание свежих порезов солью или каменной крошкой и тому подобные ухищрения достаточно распространены и оставляют неуничтожимый след на теле.

Закон уничтожения связан с Законом главенства, поскольку дает «Старейшему» право убить любого из подвластных ему Детей Хакима. Согласно наиболее распространенному толкованию Закона главенства, «старейший» член клана, возглавляющий признавшую его группу сородичей, может убить любого своего подчиненного. Тем не менее, злоупотребление этим правом порою приводит к кровавому воздаянию. Как правило, служитель или старейшина, желающий навсегда избавиться от подчиненного, запрашивает разрешение у вышестоящего начальства, обычно – у главы своей касты или одного из его непосредственных заместителей.

Иногда двое Детей Хакима ненавидят друг друга до такой степени, что единственным приемлемым исходом может стать только Окончательная смерть одного из них. В большинстве таких случаев Дети признают два выхода

из ситуации. Во-первых, это поединок до последней капли крови. Разрешения на него не запрашивают, поэтому победитель часто гибнет от рук первого же старейшины, давшего себе труд разобраться в деле. Во-вторых, оба соперника могут собрать пожитки, разойтись в разные стороны на расстояние, которое каждый из них может преодолеть за лунный месяц (в наше время разрешается воспользоваться современными средствами передвижения), и в течение последующих ста лет всеми силами избегать встречи друг с другом. Второй вариант считается более почетным и менее затратным по отношению к ресурсам клана. Кое-кто из Ассамитов полагает, что поединок между ур-Шульги и аль-Ашрадом закончился заключением подобного соглашения, а Раскол произошел потому, что оба вождя до конца пытались избежать полномасштабной гражданской войны в клане.

После Раскола обе основных фракции официально заявили, что притязания на Кровь вывели их противников из-под защиты Закона уничтожения. Смертоубийственные столкновения между раскольниками и лоялистами могут со временем стать скорее правилом, чем исключением, хотя в настоящее время стороны в основном ограничиваются стычками без смертельных исходов и «мечением». В обеих группировках наказанием за намеренное убийство товарища, принадлежащего к той же фракции, является Окончательная смерть через обезглавливание, если только виновный не сможет убедительно сослаться на смягчающие обстоятельства.

Закон слова

Как и в случае с Законом уничтожения, слова «твоей Крови» Дети чаще всего понимают как «Крови Хакима». Отношение к прочим Каинитам (например, допустимость воровства или лжи) зависит от конкретной ситуации и настроения самого Ассамита.

Как показывает практика, к абсолютной честности трудно принудить, и не менее трудно ее поддерживать. «Маленькая безобидная ложь» и сплетни обычно проходят незамеченными, если только они не привели к угрожающим

последствиям. Злонамеренный обман, например, клевета, влечет за собой наказание, древнее, как сам клан. Четыре Ассамита, равных по положению обманщику, удерживают его на месте, а старейшина в это время отрезает ему язык. За воровство полагается сходная кара: облеченный полномочиями старейшина обвязывает запястье вора веревкой из конского волоса, а прочие Дети тянут за конец веревки, до тех пор, пока не оторвут кисть (а то и всю руку). В обоих случаях старейшина наносит на образовавшуюся рану некий состав или присыпает ее солью, из-за чего весь следующий лунный месяц регенерация невозможна. Рецидивисты среди Детей Хакима встречаются редко.

За исключением случаев, когда полная секретность диктуется интересами клана или касты, Дети Хакима редко лгут друг другу. В клане верят, что Хаким считал воровство «обманным приобретением», поэтому кражи среди Детей тоже случаются не часто. Но, как и в случае с Законом уничтожения, эти ограничения заметно ослабевают, когда Ассамит из одной фракции имеет дело с представителем враждебной группировки.

Многие воины и маги считают, что раскрытие секретов клана в чем-то сродни лжи. В особенности это касается тех, кто выдает чужакам клановые тайны. Вежливая беседа по вопросам теологии не вызывает никаких возражений. А вот называть адрес местного укрытия не стоит. По-настоящему серьезные нарушения секретности обычно заканчиваются кровавой баней, потому что все оказавшиеся поблизости Ассамиты сообща пытаются заткнуть как излишне болтливого собрата, так и тех, кто его слышал.

Закон правосудия

Толкование последнего и самый значимого из Законов Хакима и привело в итоге к Расколу, потрясшему клан в Последние ночи. Хотя имелись и другие причины разногласий между лоялистами и раскольниками, все же главной из них была и остается обязанность оценивать и наказывать Каинитов, которую Хаким возложил на своих судей много веков назад.

Согласно толкованию ур-Шульги (с которым в той или иной мере согласны все лоялисты), все прочие вампиры (а также и многие из Детей Хакима) нарушили законы чести и единства, введенные Хакимом во времена Первого города. Сородичи стали проклятием смертного мира, а значит, нарушили Закон защиты. Подобно раковой опухоли, они проникли слишком глубоко в плоть человеческого сообщества, поэтому полумеры против них бессильны. Их следует отсечь от тела, которое стало им пищей. Краткосрочные союзы с полезными людьми или объединениями вполне допустимы, но в конце концов остаться должны только те, кто искренне раскаялся, вступил на Путь Крови и обратился против недавних товарищей.

Раскольники в ответ говорят, что Хаким никогда не считал своих Детей надзирателями и судьями в делах Каинитов и не ставил их выше прочих Сородичей. Судьи были частью Первого города и точно так же подчинялись собственным законам, как и все вампиры той эпохи. Чтобы должным образом осуществлять правосудие, надо адекватно оценивать происходящее. А для этого, как заявляют сторонники аль-Ашрада, требуется умеренности и умение работать «внутри системы», чтобы предотвращать серьезные злоупотребления. Из всех «систем» самой подходящей в этом отношении является Камарилья.

Шабаш, по его собственному признанию, ставит себя выше смертных, тем самым нарушая Закон защиты. Хотя не все раскольники прибегают к этому аргументу, чтобы оправдать неподчинение Аламуту, все же большая часть фракции хотя бы на словах соглашается с ним.

Внутренние границы

Как и все потомки Каина, Ассамиты не смогли избежать идеологических разногласий. Часть противоречий связана с политикой и порождена либо полным несовпадением мнений по важным вопросам, которое особенно ярко проявилось после пробуждения ур-Шульги, либо еще более древними спорами. Свою роль сыграла и принадлежность некоторых Ассамитов к различным тайным и открытым сообществам, сохранившимся внутри клана до наших ночей.

Фракции

До пробуждения ур-Шульги основной причиной разногласий в клане были отношения с другими Каинитами. В какой-то степени это утверждение верно и по сей день. Лишь малая часть тех Ассамитов, что стремились к мирному сосуществованию с «Сородичами» Камарильи, до сих пор обитает в Аламуте. Различия во взглядах стали более выраженными, и две половины некогда единого клана теперь вовлечены в необъявленную войну, последствия которой могут оказаться куда серьезнее нескольких Окончательных Смертей.

Лоялисты

Фракция лоялистов ближе всего к тому образу клана Ассамитов, который создали себе остальные Сородичи. Лоялисты верят в свое превосходство над прочими вампирами и считают, что они – следующее звено в пищевой цепочке, так же отличающееся от Каинитов, как Каиниты отличаются от смертных. Не все лоялисты идут по Пути Крови, но большинство из них знакомы с его заповедями и относятся к ним с долей уважения, считая если не этическим кодексом, то хотя бы правилами поведения.

Лоялисты утверждают, что ур-Шульги, Старец Ассамитов, пробудившийся в конце XX века, является вестником Хакима. По словам ур-Шульги, Хаким – единственная власть, которой должны подчиняться Дети. Родичи Прародителя некогда обязали его поддерживать порядок во Втором Городе, но позже, втянувшись в мелочные свары (к которым позже присоединились и их потомки), доказали, что для выполнения их части сделки им недостает чести. Поэтому уничтожение, которое Дети Хакима несут остальным Каинитам, - это лишь справедливая кара, на которой некогда настаивали сами вампиры. Каиниты стали язвой на теле человечества, и доказательство тому – еженощные страдания и беспорядки, которые они порождают в мире.

Дьяблери в среде лоялистов рассматривается как способ достижения двух целей сразу. Во-первых, дьяблерист впитывает силу Крови того, кто недостоин владеть ею. Так устраняется возможная угроза Детям Сифа, и в то же время дьяблерист получает новые силы, нужные ему для борьбы с Каинитами. Во-вторых, дьяблери дарует покой душе недостойного, которая,

без сомнения, восстает против проклятия, даже если разум жертвы отказывается признать эту печальную истину. Хотя большинство Каинитов считают дьяблери актом насилия и жестокости, лоялисты относятся к нему как к важнейшей услуге, которую они могут оказать во имя своего Прародителя.

Большинство лоялистов придерживаются традиционного кланового уклада. Центр их организации - Аламут, горная крепость, которая была сердцем клана с момента падения Второго Города. Они признают Хакима своим предводителем, а ур-Шульги – регентом, который занимает место Старейшего до возвращения Прародителя (в котором лоялисты ничуть не сомневаются). Сейчас у лоялистов нет халифа, хотя на эту должность претендует несколько кандидатов. Скорее всего, впереди их ждет борьба. Место амра занимает Амаравати, дитя и признанный наследник аль-Ашрада. Визиря среди лоялистов нет и, возможно, никогда не будет: в свое время визири оказали поддержку раскольникам, и ур-Шульги не доверяет тем немногим членам касты, которые остались с ним.

Отыгрыш лоялиста

Персонажи-лоялисты создаются по основным правилам, изложенным в книге **Vampire: The Masquerade**. При этом помните: они – по-настоящему независимые вампиры. У лоялиста не может быть Статуса или должности в Камарилье или Шабаше, за исключением тех случаев, когда он работает под прикрытием – и очень хорошим прикрытием (что едва ли доступно начинающему персонажу).

Все лоялисты верят в превосходство Детей Хакима над прочими Каинитами, но большинство из них в обычном общении не проявляет этой убежденности. Отличить лоялиста от раскольника с одного взгляда не получится: члены этой фракции не носят ни шарфов, ни печаток, которые указывали бы на их мировоззрение. Мудрые лоялисты пользуются этим обстоятельством, чтобы сеять разлад среди Сородичей, подрывая тем самым все попытки раскольников заслужить признание и доверие. Даже если речь не идет о борьбе с раскольниками, лоялист все равно может притвориться кем-нибудь другим ради достижения собственных целей. Разумеется, игроку надо быть готовым к фатальным последствиям в том случае, если доверившийся его Ассамиту Каинит раскроет истинную сущность своего «товарища».

Раскольники

После того, как раскольники впервые громко заявили о себе в начале 2000-х, сообщество Каинитов начало сомневаться в привычном образе Детей Хакима. Мало найдется глупцов, которые назвали бы их «хорошими Ассамитами», но так уж вышло, что к раскольникам присоединились в основном те члены клана, которые готовы были мирно сосуществовать с придерживающимися традиций Каинитами. Многие из них сохранили прижизненные убеждения и ценности, хотя в рядах раскольников имеются и последователи Пути Крови, которые составляют пусть меньшинство, но значительное меньшинство. Как правило, законы чести и правосудия они ставят превыше заповеди об обязательном уничтожении всех остальных вампиров.

Главной причиной, подтолкнувшей главарей раскольников к отсоединению от клана, стало несогласие с тем толкованием Закона правосудия, которое предложил ур-Шульги. Большинство раскольников придерживается умеренных взглядов, когда речь заходит о понимании Закона. Повальное уничтожение всех Каинитов, не входящих в клан Ассамитов, кажется им чем-то сродни геноциду, а осуждение всех вампиров на основании действий выделяющегося меньшинства – или пусть даже большинства – не укладывается в их понятие о справедливости. Раскольники с иронией относятся к создавшейся ситуации: прочие Каиниты приписывают им предубеждение, которое на самом деле вызывает у них лишь презрение.

Немалая часть раскольников так и не определилась с тем, какое понимание Закона справедливости им ближе. С Аламутом они рассорились из-за религии. Взойдя на Черный трон, ур-Шульги одним из первых своих указов запретил любое поклонение кому бы то ни было, кроме Хакима. Мусульманское большинство в клане, возможно, согласилось бы затаиться на несколько лет или даже десятилетий, но ур-Шульги подкрепил свое заявление тем, что уничтожил нескольких уважаемых старейшин, не пожелавших отречься от Аллаха. Леопарды Сиона стали первыми из Детей Хакима, вставшими на защиту веры и бросившими вызов ур-Шульги, но они были далеко не последними. Верующие, принадлежащие ко всем мировым религиям и многим религиозным течениям, последовали за аль-Ашрадом в ссылку, тем самым сделав выбор между кланом и своим богом.

Став временными союзниками (а может быть, и кандидатами на присоединение) Камарильи, все раскольники публично отказались от дьяблери. Для воинов это воздержание создало заметные сложности, поскольку уход из клана никак не повлиял на их жажду витэ. Как правило, воины-раскольники существуют под присмотром чародея или визиря, которые следят за тем, удается ли их подопечному сохранить самоконтроль. Большинство князей Камарильи знают о пристрастии воинов из рассказа аль-Ашрада, который обратился к Камарилье с просьбой о гостеприимстве, и по возможности идут на уступки. В основном такие уступки сводятся к тому, что «воины Ассамитов освобождаются от посещения Элизиума в тех случаях, когда для прочих каинитов оное посещение является обязательным». Ни одному вменяемому вампиру не хочется оказаться рядом с каннибалом, и в результате некогда гордые воины заняли незавидное положение, став для остальных двух каст чем-то вроде прислужников и нахлебников. В большинстве своем воины терпеливо сносят наложенные на них ограничения: они знали, на что шли; решение покинуть Аламут во многом было продиктовано верой (пусть даже кто-то назовет ее чувством самосохранения), которая была достаточно сильна для того, чтобы смириться с клеймом «беженца» или второсортного Каинита.

Сейчас раскольники сохраняют достаточно свободную организационную структуру, которая повторяет существовавший до Раскола порядок, но все же не полностью соответствует ему. Аль-Ашрад одновременно выполняет обязанности амра и Старейшего. Тегирий, который до раскола был Визирем, сохранил за собой эту должность. У раскольников нет халифа, поскольку Камарилья может воспринять воссоздание былой организации среди воинов как угрозу. В большинстве городов Камарильи старший визирь или чародей de

facto возглавляет всех местных раскольников; как правило, он обязан регулярно докладывать князю о деятельности своих «подчиненных».

Отыгрыш раскольника

Как и лоялисты, персонажи-раскольники создаются по общим правилам **Vampire: The Masquerade**. При этом, в отличие от «стандартного» Ассамита, они хотя бы номинально могут быть членами Камарильи (в зависимости от желания игрока и Рассказчика). Но относятся к ним с куда большей настороженностью, чем к представителям семи изначальных кланов, поэтому им редко удается занять официальную должность или заработать себе высокий Статус. Еще никому не приходилось слышать о князе-Ассамите, хотя сенешаль Феникса вышел из касты визирей, а в Париже и Афинах среди примогенов имеются, соответственно, чародей и визирь. Но это скорее исключения, чем правило. Большинство раскольников, которым посчастливилось так быстро продвинуться в Камарилье, довольствуются званиями чистильщика или шерифа.

Многие раскольники до сих пор втайне верят, что они превосходят всех остальных вампиров. В конце концов, от старых привычек не так-то просто избавиться. Но тех, кому хватило глупости озвучить это убеждение, зачастую поджидает заостренный «урок» от их «Сородичей». Большинство членов фракции знают, ради чего они набиваются в друзья Камарилье, и не хотят, чтобы их менее осторожные собратья ставили под угрозу достижений этой цели. Если раскольники хотят, чтобы одной прекрасной ночью их приняли в полноправные члены секты, лучше всего им пока что держать рот на замке.

Отступники

Фракция, известная как Ассамиты-отступники, или *антитрибу*, начала свое существование как горстка отчаявшихся беглецов, которые всеми силами старались спасти честь клана и удержать собратьев от немыслимого шага – не дать им склониться перед недостойным противником. Когда жалкая кучка потрепанных воинов присоединилась к нарождающемуся Шабашу, предложит они могли лишь одно – свои клинки.

Тогда, после Восстания Анархов, это было вполне достаточно.

За прошедшие с тех пор столетия Ассамиты-отступники стали главной силой Черной Руки, элитного боевого подразделения Шабаша. Но за эту власть пришлось заплатить. Стремясь занять свое место в нежизни, *антитрибу* постепенно отдалились от своих корней. К концу XVIII столетия мало кто из новообращенных Ассамитов-отступников был хотя бы приблизительно знаком с историей своего клана. Многие знать не знали о существовании нескольких «каст» Ассамитов. Частично это стало итогом политики Шабаша, который преданность секте ставил выше клановых интересов, но основной причиной все-таки было желание старейшин фракции отделить свои выводки от «запятнавших себя» Ассамитов основного клана.

К концу 1998 года Ассамиты-*антитрибу* составили большинство в руководстве Черной Руки стали первым по численности кланом среди личного состава этой организации. Шабаш, молниеносно продвигался вдоль восточного побережья США и захватывал примерно по одному городу Камарильи в месяц, а воины Руки – и, следовательно, Ассамиты-*антитрибу*, - были на острие атаки,

которая стала самой успешной за всю историю секты.

Затем ур-Шульги снял проклятие. За одну ночь символ подчинения Ассамитов Камарилье был уничтожен магией крови, которая считалась древней еще в те времена, когда наложивших проклятие заклинателей еще не было на свете. Для новообращенных Ассамитов-отступников это стало пугающим знамением, предвещающим близящееся пробуждение Патриархов. Но старейшины восприняли деяние ур-Шульги как сигнал к возвращению домой. Что бы там ни думали в Шабаше, руководители фракции всегда рассматривали принадлежность к секте как удобную возможность: Шабаш позволял наносить удары по Камарилье и обеспечивал надежную защиту от других врагов, которых *антитрибу* нажили себе после отсоединения от остального клана.

Не прошло и двух недель, как большая часть руководителей Черной Руки попросту исчезла.

В итоге кампания Шабаша против американской Камарильи оказалась на грани провала. Лишившись главных стратегов и тактиков, подразделения Черной Руки и поддерживающие их стаи заколебались и остановили наступление. Молодые отступники попытались восполнить отсутствие старших собратьев, но не вполне удачно, причиной чему была их неопытность как в делах Черной Руки, так в жизни секты в целом. К началу 1999 года стало ясно, что Ассамиты-антитрибу более не являются сердцем и мозгом Черной Руки, хотя среди рядовых членов организации их по-прежнему было немало. Вакантные должности в высших эшелонах Руки быстро заняли честолюбивые Цимисхи, а также Гангрелы, Вентру, отступники-Салюбри и прочие воинственно настроенные члены секты, жаждущие доказать свою состоятельность.

В течение года ряды Ассамитов-*антитрибу* снова пополнились, но не за счет «военных» Становлений, а благодаря притоку беженцев. Впервые с момента возникновения фракции Ассамиты массово покидали Аламут. Но теперь они спасались не от бесчестия, а от того, кого один из первых беглецов назвал «ходячим злодеянием, восседающим на Черном троне и вещающим от имени Хакима».

Сейчас Ассамиты-*антитрибу* далеки от былого благоденствия. Большинство их старейшин покинуло Шабаш, а их наиболее одаренные помощники погибли во время неразберихи, последовавшей за исчезновением старых вампиров. И все же они не сломлены. Среди беженцев из Аламута можно встретить кого угодно, но все они сходятся в одном: они слишком боятся ур-Шульги и не имеют ни малейшего желания лезть в петлю Камарильи. К тому же среди них нашлось несколько чародеев и, как говорят, дюжина визирей. С тех пор, как фракция бежала от проклятия, эти новоприбывшие стали первыми представителями своих каст, пожелавшими присоединиться к отступникам, и их появление подтолкнуло собратьев к действию. Лишившись мест в верхних эшелонах власти, фракция восполнила потерю за счет численности и вновь пробудившегося стремления уничтожить Патриархов и их прислужников.

Отыгрыш Ассамита-отступника

Во многом отступники больше соответствуют распространенным

стереотипам об Ассамитах, чем представители все остальных фракций клана. До 1999 года в их число входили только воины. Хотя некоторые из Ассамитов-антитрибу, не являющихся военными специалистами, сумели стать частью Истинного Шабаша (например, курьеры, поддерживающие связь между мексиканским и канадским Шабашем), среди них не было ни чародеев, ни визирей. Многие следовали Путем Каина, что напрямую противопоставляло их более «человечным» членам Камарильи (не говоря уже о большей части их собственного клана). Антитрибу держались особняком, совершенствовались в воинских искусствах и, как правило, относились к чужакам как к потенциальной еде (за исключением товарищей по Шабашу). Они считали себя единственной чистой линией клана Ассаамитов, возглавляемой *хулулем* и его советниками-*шакари*.

Покинув Шабаш, *шакари* и их сверстники поставили под сомнение заявления о чистоте крови и заметно усложнили выживание оставленным на произвол судьбы потомкам. От безжалостной чистки Ассамитов, сохранивших преданность Мечу Каина, спасло только молниеносно проведенное расследование, которое возглавил сам Джалан-Аджав в попытке доказать, что оставшиеся в Шабаше *антитрибу* никак не замешаны в исчезновении своих лидеров. В отчете, представленном на совете архиепископов и глав Черной Руки, серафим четко указал на различие между дезертирами и оставшимися собратьями. Почти все Ассамиты, покинувшие Шабаш, получили Становление в течение первого столетия существования секты, или даже раньше. Ритуал Братания упрочил верность большинства из тех, кто был обращен в более позднее время, – и многие члены Шабаша до сих пор задаются вопросом, каким же образом первым Ассамитам-*антитрибу* удалось избавиться от его уз.

Ассамиты-отступники до сих пор составляют большинство в вооруженных подразделениях Шабаша, хотя в Последние Ночи их роль стала менее заметной. Фракция в целом дезорганизована и деморализована, но кое-кто из молодых харизматичных вожаков уже делает попытки спаять рассыпавшиеся куски и воссоздать некогда существовавшее единство. В наши ночи большинство Ассамитов-отступников достаточно молоды (младше ста лет), хорошо знают свое дело (иначе им не удалось бы избежать расправы сразу после исчезновения старейшин) и видят перед собой четко поставленную цель. Они явно вознамерились вернуть себе главенство в Черной Руке, и Шабашу придется с этим считаться.

Стай, состоящих только из Ассамитов-*антитрибу*, в Шабаше осталось немного, и в основном они сложились еще до ухода старейшин. Недавно прибывшие из Аламута беженцы, как правило, присоединяются к уже имеющимся разнородным стаям, чтобы те приглядывали за новичками, пока Шабаш не выявит их истинные намерения. Большинство воинов стремится занять место в Черной Руке или получить звание храмовника. Перебежчики-визири в подвластных Шабашу городах Центральной Америки образуют кабалы или слабо организованные стаи, хотя ходят слухи, что как минимум трое из них обосновались в Монреале. Присоединившиеся к Шабашу чародеи держатся в тени, порою заводя знакомства с колдунами Цимисхов, с которыми можно обмениваться информацией и делить крышу над головой.

Лишенные наследства (Лишенцы)

Лишенцами традиционно называют Ассамитов, которые решили пойти своим путем и не пожелали подчиняться внутренней иерархии клана. Это скорее случайно образовавшаяся группа, чем фракция с четко выраженными отличиями. Впервые понятие «лишенец» упоминается в VIII веке до н. э., когда Цусимия, историк из касты воинов, написала о своем непокорном потомке: «безрассудное и неуправляемое создание, признающее лишь власть копья, он собственными руками и словами лишил себя безопасности, даруемой очагом Аламута, и товарищества Детей Хакима». В раннем Средневековье лишенные наследства воины нанимались на службу при дворах европейских Каинитов, породив тем самым рассказы об Ассамитах как наемных убийцах. Несколько веков спустя лишенцами на короткое время прозвали горстку спасающихся от бесчестья воинов, которые позже стали Ассамитами-*антитрибу*. Ассамиты, пожелавшие присоединиться к Инконню, тоже всегда считались лишенцами, как и те немногие, кто вступил в Камарилью или бежал на восток в попытке найти себе приют и союзников среди Катаян.

Больше всего лишенцев было во времена Долгой Ночи. В ту эпоху лишенным наследства становился чуть ли не каждый третий Ассамит, хотя клан никогда не вел строгого учета новообращенных, отказавшихся от наследия Хакима. Но вечно продолжаться такая ситуация не могла, и крестовые походы против Ассамитов, проводимые нарождающейся Камарильей, нанесли серьезный удар по лишенцам. До Тирского перемирия многие вольные Ассамиты встретили Окончательную Смерть только лишь из-за своего происхождения. Старейшины лишенцев стали излюбленной жертвой охотящихся на Ассамитов котерий, поскольку их выдавала неестественно темная кожа. К 1496 году, когда было подписано перемирие, в Европе и Северной Африке осталось лишь несколько десятков лишенцев. Все остальные погибли, раскаялись в отступничестве и вернулись в Аламту, впали в торпор или же присоединились к Инконню в поисках убежища.

Из-за недавних событий численность лишенцев в клане сейчас, пожалуй, сравнима с той, чтобы тысячу лет назад. Хотя многие члены всех трех каст бежали из Аламута и присоединились к Камарилье ради относительной безопасности и стабильности, почти столько же Ассамитов вовсе отказались следовать за кем бы то ни было и не пожелали подчиниться организации, которую считали своим врагов на протяжении всей нежизни. Далеко не все Ассамиты хотят выбирать только между Камарильей и Аламутом, которые стали чем-то вроде двух полюсов (Шабаш в этой картине не рассматривается). Главари обеих фракций всеми силами пытаются привлечь этих отщепенцев под свое начало; предводители Ассамитов-антитрибу стремятся к тому же.

Отыгрыш лишенца

В целом, персонаж-лишенец – это лучший выбор игрока, который хочет изобразить Ассамита, не вписывающегося в клановую иерархию и не принадлежащего ни к одной из фракций. Лишенцы происходят из всех трех каст, причины ухода из клана у них могут быть самыми разнообразными, в том числе недоверие, паранойя, угрозы со стороны личного врага, невозможность научиться чему-то стоящему у сира в рамках «клановой традиции», отвращение к проводимой Ассамитами политике или упрямое стремление к независимости. Лишенные наследства часто присоединяются к стаям,

котериям и отдельным вампирам, которые, как им кажется, могут помочь в достижении их целей (или просто ради безопасности).

С точки зрения официально существующих среди Ассамитов фракций, лишенцами признаются все их сородичи, ставшие анархами или присоединившиеся к Инконню и прочим организациям и группам, состоящим исключительно из старейшин. Как уже говорилось ранее, «лишенцы» - это скорее общее название для «всех прочих отщепенцев», чем наименование какой-то определенной группы.

Ордены и организации

Хотя среди Ассамитов никогда не царило приписываемое им единство, все же Аламут, их центр власти, всегда стремился поддерживать жесткую структуру клана. Таким образом достигалась полнота взаимодействия между разными уровнями, едва ли возможная в организации с менее централизованным руководством. С другой стороны, само существование структуры в клане привело к разделению по политическим, расовым, религиозным, профессиональным и иным признакам. Среди Ассамитов всегда процветали тайные и открытые сообщества.

Циничные наблюдатели отмечают, что дело здесь не только в клановой структуре, сделавшей возможным подобное разбиение на группы; просто многие вампиры ощущают вполне естественную потребность выделиться, например, присоединившись к некой общности с ограниченным доступом. В клане, который традиционно стоял особняком, одного происхождения от Хакима для этого недостаточно.

Как бы то ни было, клан никогда не испытывал недостатка в разных группировках и сообществах, от смертельно опасных до сугубо светских. Ниже перечислены самые заметные, активные и значимые из них.

Сестринство эриний

Сестринство берет свое начало в ночах Древней Греции, когда один визирь опрометчиво одарил Кровью трех сестер, которые, по слухам, владели искусством предвидения. Этому торопыге, чье имя история не сохранила, следовало бы умерить рвение и получше изучить своих будущих детей. Сестры и в самом деле обладали кое-какими начатками пророческого дара, но они были жрицами Вакха, и лучше всего им удавались предсказания, сделанные по внутренностям еще теплой жертвы. Сестры с радостью воспользовались ссохшимися органами своего сира, чтобы получше разобраться в своем новом состоянии, а затем еще два века вели привычное существование, пока забредший в их края чародей не рассказал им поподробней об истории Хакима.

Посовещавшись над прахом еще одного принесенного в жертву Каинита, сестрички согласились последовать за чародеем в Аламут и получше ознакомиться с традициями. Во время путешествия они узнали о происхождении клана. Они понимали всю важность истории и наследия, и потому столкнулись со своеобразной дилеммой: какую же часть наследия Хакима им принять – роль судей или роль ученых? Старшая из них склонялась к учению. Младшая хотела наказывать виновных. Противоречие разрешила средняя сестра, которая предложила еще раз провести гадание. Не желая

разделить судьбу обратившего сестер вампира, чародей согласился с их решением, но с одной оговоркой: поскольку он лучше знаком с кланом и его стезей, обычаями клана, то, быть может, ему и стоит провести гадание? Изучив расположение звезд, он сказал, что сестрам уготована стезя правосудия, и те восприняли его слова как волю богов.

Когда сестры наконец добрались в Аламута, клан как раз переживал один из периодов мужского доминирования. Вместо теплого приема, которого могли бы ожидать давно потерянные и наконец вернувшиеся в лоно семьи родственники, их ждали насмешки и издевательства за попытку встать вровень с мужчинами. Сестры проглотили унижение и обратились за поддержкой и утешением к остальным дочерям Хакима, также страдавшим от царивших в клане настроений. Возникшее в результате сообщество взяло за образец греческих богинь мщения и заявило, что намерено следовать завещанным Хакимом идеалам правосудия строже, чем все остальным Ассамиты. О том, что в сообщество могут вступить только женщины, не было сказано ни слова, но название само говорило за себя.

За долгие столетия численность Сестер-эриний то возрастала, то уменьшалась, в зависимости от текущего отношения клана к женщинам. Сестринство так и осталось неформальным объединением, скорее признанной социальной группой, чем официальным подразделением клана. Желающие заявить о принадлежности к Сестрам носят брошь или иной аксессуар с традиционным изображением правосудия (женщина с повязкой на глазах). Эта эмблема не дает никаких привилегий; она всего лишь указывает на симпатии и склонности носительницы и

рассматривается наравне с украшениями, подчеркивающими этническую принадлежность.

Большинство женщин-Ассамитов, старающихся одновременно соблюдать Законы Хакима, в особенности Закон правосудия, и сохранять некое подобие человеческой морали, называют себя Сестрами. Отсюда следует, что Сестры придерживаются умеренных взглядов на отношения с прочими Каинитами и из всех Путей Просветления выбирают Человечность. Но горе тем, кто посчитает это признаком слабости. Большинство женщин-Ассамитов из числа воинов так или иначе связаны с Сестринством, в основном из-за того, что в их касте вновь возобладали шовинистические происламские настрои. Переживаемый кланом кризис расколол Сестринство на сторонниц аль-Ашрада и лишенных наследства. Едва ли кто-то из Сестер верит, что ур-Шульги придерживается идеалов Хакима.

Отыгрыш Сестры-эринии

Как уже говорилось выше, Сестринство эриний – это не более чем социальная группа, не имеющая официальных правил за исключением тех, которые каждые пару десятилетий пытаются сформулировать амбициозные новички, до поры не понимающие всей неразумности подобного шага. От будущих Сестер (в равной степени вампиров и гулей) ожидается только принадлежность к женскому полу, принятие Законов Хакима как руководства к существованию и признание Закона правосудия главным из них; но эти требования скорее подразумеваются, чем открыто высказываются. Теоретически в Сестринство могут вступать не только Ассамиты, хотя за пределами клана Законы Хакима не пользуются особой популярностью.

Сестры, как правило, придерживаются высоких понятий о чести и ожидают от окружающих такого же серьезного отношения к вопросу. Понятию «правосудия» в Сестринстве придают разные оттенки, от праведности до злорадного веселья. Известна как минимум одна Сестра, воплощавшая свои этические принципы через уничтожение личности: она соблазняла своих жертв, а затем публично унижала их на важных общественных мероприятиях. Нередки и болезненные, но не смертельные «уроки», или же передача местным властям сведений, указывающих на недостойное поведение того или иного Каинита. За тысячелетнюю историю сообщества по меньшей мере четыре Сестры исполняли обязанности шерифов и чистильщиков в городах Камарильи.

Большинство Сестер присоединилось к раскольникам или отказалось от наследия, хотя есть среди них и те, кто верит в слова ур-Шульги о Хакиме и потому сохраняет верность Аламуту. У многих из них есть одна-две точки в Дополнениях Наставник или Союзники, поскольку Сестры привыкли присматривать друг за другом. У большинства из них относительно высокие значения Человечности и Совести (Человечность 6 и выше, Совесть 3 и выше). Они могут принадлежать к любой из каст, а поскольку раскольники сейчас налаживают связи с Камарильей, имеется ненулевая вероятность того, что среди Сестер появятся выходцы из других кланов.

Паутина ножей

До начала крестовых походов каста воинов сохраняла обычай, согласно

которому после обращения потомство должно было выжить самостоятельно – или же погибнуть. В 1102 году небольшой отряд воинов-ассасинов нарушил традицию, организовав в Византии тренировочную базу. Они привлекли к делу самых умелых смертных ассасинов, поделившись с ними накопленными за века знаниями и опытом. Когда Старейший усомнился в их действиях, воины заявили: «Мы положили начало новой ветви Детей Хакима». В следующие сто лет эта группа стала известна как Паутина ножей, а воины, прошедшие в ней подготовку, заняли свое место среди воинской элиты. Паутина существует и в наши ночи. Ее члены – одни из самых ярых последователей Пути Крови; все они присоединились к лоялистам. Задача Паутины проста - создание самых умелых и опасных бойцов, которые стали бы правой рукой Хакима, когда тот вернется и возглавит своих детей в последней войне против порочных потомков Каина.

Паутина п-прежнему поддерживает изначальный баланс между секретностью и открытой рекламой. Местонахождение ее учебных центров и убежищ почти невозможно обнаружить, так же, как невозможно раскрыть личности ее членов. При этом у большинства работающих ассасинов Паутины имеется одна или несколько личин, по которыми они и общаются с остальными Каинитами. Паутина никогда не заявляла о своем существовании за пределами клана Ассамитов. Фактически, ее название известно только некоторым разведчикам Камарильи и Инконню, которые по большей части считают ее человеческой террористической организацией, пользующейся поддержкой Ассамитов. Но репутация организации такова, что ее деятельность и происхождение часто приписываются всему клану в целом (хотя в Последние ночи этот стереотип несколько пошатнулся). Название «Паутина ножей» малоизвестно, но отдельные ее члены пользуются дурной славой, едва ли соответствующей масштабам их деяний, которые, тем не менее, были самым заметным вкладом Ассамитов в дела мира Каинитов.

Чтобы присоединиться к Паутине, надо обладать определенными умениями и талантами, будь то личные боевые навыки или же опыт тактического командования. Сир предоставляет своему будущему птенцу выбор: присоединиться к лучшей в мире команде ассасинов или же отказаться от этой чести. В последнем случае рекрутер с сожалением убивает несостоявшегося ученика и избавляется от тела. Если же человек соглашается на предложение, вампир делает его гулем и лично доставляет в один из центров Паутины, где тот проводит следующие семь лет в постоянных тренировках. Вампир навещает подопечного раз в месяц, чтобы напоить витэ, но за его постепенное развитие и совершенствование отвечают тренеры Паутины и их помощники-гули.

Тренировки длятся от заката до рассвета, семь ночей в неделю. Еще несколько часов (от двух до восьми) отводится на физическую подготовку или самостоятельные теоретические изыскания. Ученики не только совершенствуют свои боевые навыки, но и изучают методы ведения расследования, искусство обмана, а также – в первую очередь – проходят идеологическую обработку, призванную убедить их в несомненном превосходстве Ассамитов над всеми прочими вампирами. Они всегда чем-то заняты. Во время обучения у них нет ни выходных, ни праздников. Никаких перерывов или увольнительных. Только тот, кто сумел выдержать этот

изматывающий режим и понять, что рано или поздно учеба закончится, имеет хоть какой-то шанс на успех. Процент отсева в эти семь лет чрезвычайно высок, что и понятно. Ошибиться можно лишь однажды. Стоит повторить ту же ошибку еще раз – и человека ждет смерть.

По окончании семилетнего курса ученик получает последнее задание – пройти проверку в полевых условиях. Ему выдается фотография, сообщается имя жертвы и полушарие, в котором она находится. Он должен определить, обнаружить и убить жертву в течение одного месяца, затем вернуться в учебный центр – в то место, от которого он за последние семь лет удалялся не более чем на 20 миль. Жертвой может стать кто угодно: смертные, Каиниты, даже другие сверхъестественные существа. Если ассасин успешно справляется с заданием, он получает Становление во время торжественной, продуманной церемонии. Впереди его ждет еще семь лет обучения. Если он проваливает испытание, но остается в живых, его причисляют к лишенцам. Никто из Паутины ножей более не вспомнит о нем (за одним исключением, см. ниже), если только он сам не вмешается в дела Паутины.

Следующие семь лет обучения сложнее первых, но в то же время к ученику относятся несколько мягче. Превращение из гуля в вампира намного серьезней превращения из человека в гуля. Кроме того, большинство учеников Паутины до обращения не изучают заповеди Пути Крови, поэтому неонатам, помимо всего прочего, приходится полностью менять свои моральные и религиозные установки. Наконец, ученик возвращается в «большой мир»: под прямым наблюдением своего сира он помогает выполнять заказы от щедрых Каинитов или участвует в делах Аламута. По истечении этих семи лет ученик подвергается испытанию, которое длится ровно месяц и включает как философские споры, так и поединки. Пройдя испытание, он становится полноправным членом организации; во время церемонии вступления он через дьяблери убивает Ассамита, которого Паутина сочла несоответствующим клановым идеалам, - зачастую это один из лишенцев, проваливших проверку.

Численность Паутины не так уж велика, в основном из-за отсева, но также и из-за строгих критериев отбора. Считается, что в любой отдельно взятый отрезок времени в организации состоит не более 20 полноправных членов. Половина из них выполняет заказы, вторая половина управляет тремя тренировочными центрами (в Афганистане, Нигерии и Колумбии). Им подчиняется несколько дюжин гулей – как учеников на разных этапах обучения, так и старших гулей-тренеров. В организации состоят только мужчины, в основном по причине традиционного шовинизма. Гулям проще соответствовать таким требованиям, как грубая физическая сила. До XX века все члены Паутины были арабами или уроженцами Африки, но в 1869 году эта традиция была нарушена, и с тех пор обучение успешно прошли несколько выходцев из Европы и Азии.

В основе деятельности Паутины лежит семилетний цикл: каждые семь лет активные Ножи сменяют своих коллег в учебных центрах, и наоборот. «График дежурств» начинается с семи лет «в поле» сразу после выпуска. По причине небольших размеров в организации нет внутренних рангов и званий, хотя неофициально признается порядок старшинства. Обязанности руководителя выполняет старейший член Паутины, подотчетный только халифу и Старейшему в Аламуте.

Отыгрыш члена Паутины ножей

Эти обитатели Мира Тьмы намного опаснее прочих Каинитов того же возраста и поколения. Рассказчику надо как следует подумать, хочет ли он ввести в свои хроники персонажей из Паутины ножей, ведь они с легкостью могут изменить весь ход игры, в особенности если все прочие персонажи в ней – служители или неонаты. Паутина принимает заказы на убийства от старейшин (а иногда и от Старцев), желающих избавиться от сильных соперников; в то же время предводители клана Ассамитов используют ее как инструмент «политического урегулирования». После 14 лет обучения выпускник созданной Паутиной «школы» потратил на изучение способов убийства больше времени, чем читатели этой книги – на учебу в школе, и летних каникул у него не было.

С учетом всего вышесказанного, введение Паутины ножей у проницательного Рассказчика может стать эффектным сюжетным ходом, при условии, что игрок не станет злоупотреблять своими возможностями и не начнет убивать направо и налево. Разумеется, такая проблема может возникнуть с любым Ассамитом-воином, отыгрываемым неуравновешенным игроком, но ассасин Паутины значительно ее усугубит.

Члены Паутины умеют не только убивать. Они умело притворяются своими среди представителей самых разных культур и сообществ, как человеческих, так и вампирских (хотя надо отметить, что знания их скорее теоретические, чем практические, и первые попытки вписаться в новую компанию редко проходят так, как задумано). Отсюда следует, что ассасин Паутины, скорее всего, будет в течение долгого времени действовать под чужой личиной. Нередко средством маскировки для таких ассасинов становится котерия неонанов (которая также может прикрыть в случае перестрелки), а молодые вампиры менее склонны замечать промахи и ошибки в поведении, чем старейшины. С другой стороны, подготовка, которую проходит член Паутины, намного превосходит все то, чему обычный вампир может научиться за века «обыденного» существования, поэтому в ситуациях, не подразумевающих участия в политических игрищах старших вампиров, новичок из Паутины может вполне успешно действовать в составе котерии, состоящей из старейшин. Наконец, хотя члены Паутины, как правило, работают в одиночку (или с учеником), Рассказчик может построить сюжет вокруг похождений группы Ассамитов, состоящей исключительно из ассасинов.

Все члены Паутины ножей принадлежат к касте воинов и поддерживают лоялистов Аламута (исключений пока что не найдено). При создании персонажа, недавно завершившего обучение в Паутине, используются следующие значения: Атрибуты 10/7/5, Способности 20/12/8, Дополнения 10, Дисциплины 10, Добродетели 7, 20 свободных (дополнительных) баллов.

Чтобы дополнить образ персонажа и сделать его по-настоящему крутым, надо добавить несколько обязательных штрихов. Во-первых, все Физические Атрибуты, а также Манипулирование, Восприятие и Сообразительность должны иметь значение • • • (3) и выше. Во-вторых, ниже приводятся *минимальные* значения Способностей для новичка из Паутины:

• • • Бдительность, Рукопашный бой, Расследование, Фехтование,

Маскировка

• • Атлетизм, Уклонение (Уворот), Огнестрельное оружие, Лингвистика, Хитрость

• Этикет, Оккультизм, Безопасность, Знание улиц, Выживание

Наконец, значение Наставника у персонажа-ассасина должно быть минимум • • • (3), чтобы отобразить его сира. За время, проведенное в состоянии гуля, воин Паутины развивает склонность к Могуществу, что позволяет ему приобретать эту Дисциплину по цене клановой. Все начальные точки Дисциплин тратятся на Могущество и/или обычные клановые Дисциплины персонажа. Минимальное значение Силы воли у персонажа равно 8, он в обязательном порядке следует по Пути Крови (минимальное значение 4).

Леопарды Сиона

Начиная с Долгой Ночи, существовало не менее полудюжины групп Ассамитов, известных как «Леопарды Сиона». Традиционно на это название могли претендовать только отряды, полностью состоящие из радикально настроенных иудеев, которые возложили на себя обязанность по защите и отмщению своих смертных соплеменников (мнение смертных при этом не учитывалось). Последний раз группа, известная как Леопарды Сиона, появилась в конце 1940 годов, когда старейшина, взявший себе имя Зеэв Бенсион (буквально «Волк, син Сиона), возглавил отряд из восьми опытных ассасинов и устроил кровавую баню тем членам Камарильи, которые косвенно поспособствовали политическим успехам нацистов. Во время Кровавой охоты в 1951 году в Рио-де-Жанейро Бенсиона порвали на куски, но к этому времени он и его сподвижники принесли Окончательную смерть более чем полусотне Сородичей и нескольким сотням живых немцев и австрийцев.

После уничтожения Бенсиона пути его товарищей разошлись. Большинство из них стало лишенцами, но кое-кто с гордостью вернулся в Аламут. Одна из этих смельчаков, воительница по имени Амарис бат Ариела, следующие двадцать лет посвятила поиску сподвижников, которых она выбирала как среди людей, так и среди Сородичей. В 1967 году, во время Шестидневной войны, она со своим отрядом быстро и эффективно уничтожила всех чужаков-Каинитов, оказывавших влияние на Израиль. С тех пор возглавляемые Амарис Леопарды ни разу напрямую не вмешивались в проводимую Израилем политику, зато решительно пресекали любые попытки других кланов заявить о себе на территории страны. Кое-какие связи здесь остались только у Последователей Сета, которые теперь ведут с Леопардами опасную игру.

В наше время все Леопарды Сиона поддерживают фракцию раскольников (чего и стоило ожидать). Ур-Шульги еще не занялся ими вплотную, если не считать убийства Сары Шнайер, которая передавала обращение аль-Ашрада, положившее начало Расколу. Сейчас в отряде не более 20 Ассамитов, из-за чего у кое-кого возникает вопрос, кто может быть их союзниками. В основном они находятся на территории Израиля и в соседних странах, но некоторых Леопардов, как говорят, в последнее время видели в разных европейских городах, подчиненных Камарилье.

Отыгрыш Леопарда Сиона

Членом отряда может стать любой Каинит, при условии, что он является иудеем, хочет защищать еврейский народ от внешних сверхъестественных опасностей и обладает для этого необходимыми навыками. Чтобы стать полноправным Леопардом, кандидату надо получить одобрение отряда и, наконец, самой Амарис. Как правило, такой привилегии он удостаивается только после того, как поставил под удар свою нежизнь (или же душу), защищая иудейскую веру, народ Израиля или мирный процесс на Близнем Востоке.

Леопарды терпимо относятся к представителям других кланов в своих рядах (одним из самых уважаемых членов отряда стал старейшины-Вентру, в течение 300 лет обитавший в Газе). Но почти все кандидаты, не входящие в число Детей Хакима, поначалу сталкиваются с немалой долей подозрительности. В состав отряда входит несколько ячеек, которыми Амарис бат Ариела руководит из своего убежища в Тель-Авиве. Большинство Леопардов – умелые бойцы, поскольку небоевую поддержку Амарис предпочитает получать от гулей и смертных. Среди ее агентов немало бывших прислужников тех Каинитов, которых Леопарды уничтожили в 1967 году. Они охотно приняли узы крови в обмен на дальнейшее существование.

Клуб тысячи метров

Членство в клубе указывает скорее на неформальное признание умений и способностей, чем на принадлежность к некому братству. Начало ему положила забавная история, ходившая среди американских и европейских воинов, которые получили Становление во время и после Второй мировой войны. Если верить ей, основателем Клуба тысячи метров стал снайпер-морпех родом из Западной Вирджинии, которому надоело выслушивать шуточки Ассамитов-арабов, не упускающих случая проехаться по его национальности и выбору оружия. Он вынудил одного из шутников бросить ему вызов, а затем сказал, что поединком для них станет охота в горах Загрос[1], на участке в сотню с лишним квадратных миль. Морпех заманил своего противника в засаду, а затем с расстояния в тысячу метров выстрелил самоуверенному консерватору в шею, тем самым обезглавив его.

С тех пор все Ассамиты, убившие другого Каинита с расстояния в тысячу и более метров, считаются принадлежащими к Клубу тысячи метров. До сих пор ведутся споры о том, что можно назвать «чистым убийством», поскольку стрелки не согласны считать убийство с помощью магии крови или Дисциплин достаточным поводом для принятия в клуб.

Отыгрыш члена Клуба тысячи метров

Так как официальных требований к кандидату нет, за исключением одного обязательного достижения, объявить себя членом клуба может практически любой персонаж с соответствующей биографией и значениями Характеристик. У персонажа, вступающего в клуб «традиционным» образом (с помощью винтовки), значение Ловкости, Восприятия и Огнестрельного оружия должны быть не ниже 4. При рассмотрении более экзотических

[1] Горный массив на территории Ирана.

способов Рассказчику стоит помнить о законах физики: никакое более-менее допустимое значение Могущества не позволит персонажу убить своего противника, бросив в него камень с расстояния в 3300 футов.

Международные отношения

С первого взгляда может показаться, что разные группы Ассамитов придерживаются противоположных взглядов на прочих Каинитов. И все же даже недавний Раскол не смог стереть память о многовековых предубеждениях. Основная разница между лоялистами и раскольниками заключается в степени открытости и желании меняться.

Камарилья

Многие думают, что мы должны ненавидеть Камарилью – и в большинстве случаев так оно и есть, не сомневайтесь. Если не верите, спросите ребят из окружения ур-Шульги. Но не стоит забывать, что Камарилья – единственная сила за пределами нашего клана, доказавшая, что может победить нас. Отсюда неоспоримо следует, что союз с ней усилит любую группу, и не важно, насколько эта группа внутренне сплочена – в одиночку она все равно окажется слабее. Во многих из нас такая сила вызывает уважение, а также и желание присоединиться к ней, в особенности если учесть состояние дел на Горе. Последние сейчас ночи или нет, но нас ждет война, а я хотел бы оказаться среди победителей.

С другой стороны, такая сила также вызывает некоторую настороженность, потому что таит в себе угрозу. Я в чем-то понимаю лоялистов, ведь их точка зрения не лишена смысла. Если некто однажды уже угрожал тебе, потом задал тебе хорошую трепку, а потом вдруг пошел на попятный, нужны веские причины, чтобы удержаться от ответного удара, как только появится такая возможность. Согласен?

— Касим Баяр, шериф Милана, воин-раскольник

Бруха

Если б они научились вести себя чуток пободрее и не выпрыгивать при этом из штанов, то стали бы более весомой грозой. Они или сражаются, или скулят. Прекратив скулить, они тут же ищут, где б подраться. Честно говоря, мне они напоминают ирландцев. Но лучше пусть ими занимается кто-нибудь другой – ну, а если не получилось, то не подходи к ним близко и стреляй в голову. Кое-кто из них дерется не хуже наших, а уж если один из них тебя схватил, то пиши пропало. Самые опасные у них старейшины, потому что любят притворяться тихими и спокойными учеными, но с катушек слетают так же быстро.

— Эван Роджерс, наемный телохранитель, воин-лишенец

Малкавианы

Хотя проявление милосердия и сострадания к безумцам считается делом

хорошим, потомки Малкава могут вывести из себя и куда более терпеливое создание, чем я. Они непостоянны, неуправляемы и порою прозревают вещи, о которых им вовсе не следовало бы знать. Вмешательство в наши дела всегда доставляло им огромное удовольствие (а то и считалось почетным долгом), но в последнее время их шутки стали более редкими, а извращенные замыслы – более опасными. Может даже показаться, что у них появилась какая-то цель, и это беспокоит меня больше, чем любое другое изменение в их поведении.

Не поймите меня неправильно: я согласен с тем, что их умение видеть разные слои реальности весьма полезно. Но цена меня не устраивает.

— Мохнинда Важпайе Черам, аналитик разведывательной службы, визирь-лоялист

Носферату

Часто цитируемый, но ошибочный перевод Книги Нод гласит: «Первыми, кто умирает во время любого Джихада, всегда становятся Носферату». На самом дел деле там сказано: «Первыми, кто исчезает во время любого Джихада, всегда становятся Носферату». Если вы хотите узнать, не обрушится ли на ваш город беда, посмотрите на Носферату. Когда они ныряют в свои норы и задраивают за собой люки, берите с них пример. В мире Каинитов они лучше всех умеют выживать и распознают угрозу уже тогда, когда все прочие ощущают лишь легкое беспокойство.

Если у них и есть общий недостаток, то это любопытство. Я почти готов поверить, что отдельные Носферату, лишившись витэ, могут существовать на чистом знании – и такая попытка меня бы не удивила. Утоли их жажду, и они тебе отплатят в том же духе. Наши кланы долгое время сосуществовали с обоюдной пользой, которая намного значимей преходящих политических интересов. Так поддерживай же эти отношения везде, где только можно.

Если тебе все же потребуется уничтожить Носферату, ни в коем случае не нападай на него на его территории. Иначе мы даже праха твоего не найдем.

— аль-Ашрад

Тореадоры

Как клан Тореадоры до отвращения неэффективны. Они скорее будут пялиться на старые картины и камни странной формы да вздыхать о давно утраченном сердцебиении, чем выйдут на улицу и займутся делом.

По отдельности Тореадоры достигают пугающих результатов в избранных областях искусства. Если Тореадор сочтет фехтование искусством, можете спорить на последнюю кровь, что он выстоит против двух наших воинов. Лично я опасаюсь тех Тореадоров, которые относятся к политике как к искусству, а не хобби: один из них стоит за всей этой возней с Камарильей.

По правде говоря, Тореадоры напоминают мне наших визирей, хотя они и менее организованны, – а это уже о многом говорит. К счастью для нас, в основном их мысли заняты «пятнами краски и красивыми камушками».

— Куруш Ишраки, погодный маг, чародей-лоялист

Тремеры

Пожалуй, с тех пор, как отгремели древние битвы, разрушившие Второй город, Тремеры были самой серьезной угрозой для Детей Хакима. Они с

легкостью взошли на самый верх: узурпировали не только бессмертную кровь, но и силу бессмертных, и все это за время, которое по меркам немертвых можно назвать одним мгновением. Никогда не верь Тремерам, не поворачивайся к ним спиной и помни, что страх перед Детьми заставляет их добиваться нашего полного уничтожения. Их проклятие было лишь уступкой. С определенной точки зрения Тремеров можно назвать идеальными вампирами: они холодны, рациональны, умеют терпеливо ждать и знают, когда надо нанести быстрый удар, их никогда не проклинал Каин, их решимость и искусность порою внушает ужас. Если тебе так больше нравится, можешь считать Тремеров затаившейся коброй с особо ядовитыми зубами, которая готова напасть на тебя по каким-то своим змеиным причинам.

Если тебе повезет, я научу тебя, как превратиться в мангуста.

— Девики Прасанта, тренер пенчак-силат[1], учебный центр Паутины ножей, гуль-лоялист

Вентру

Многие Дети Хакима до сих пор скулят и жалуются на то, что нас победили Вентру, эти слабаки, «мудаки из задних рядов», избалованные богатые мальчики из Старого Света. Говорят, что нам надо было ударить по Германии и Англии и выжечь эту падаль из их крепостей, потому что Вентру не могут защитить себя. Мы сражались с ними. И мы проиграли.

В клане до сих пор не могут понять, почему победа ускользнула от нас, ведь принято считать, что Вентру только тем и заняты, что барыжат услугами да прохлаждаются в гостиных. Вот что я вам скажу: пять сотен лен назад мы проиграли не Вентру. Мы проиграли Вентру, всем их союзникам, слугам и друзьям, всем тем чертовым крестьянам, которых угораздило хотя бы раз встретиться взглядом со своим немертвых господином. Осознайте это, и тогда вы поймете, в чем настоящая сила Вентру.

— Лидия Дорн, психолог, чародей-лоялист

Шабаш

Шабаш никак не может разобраться, как же к нам теперь относиться, так что нам приходится вертеться. Большинство наших старейшин свалили в прошлом году, и из-за этого едва не пришел конец всей верхушке Черной Руки. Несколько месяцев держалось напряжение, и те из нас, кто решил остаться, все время ждали, когда же до них доберутся. Но, как оказалось, начальству важнее наша преданность, чем выходки наших сиров. Кое-кто из нас поднялся в должности, а остальные, похоже, почти избавились от подозрений со стороны Черной Руки и Инквизиции. Ну, это пока мы успешно пинаем Камарилью.

Внезапный наплыв новичков с Горы – дело совсем другое. С одной стороны, хорошо получить подтверждение тому, что Шабаш возник не на пустом месте. Патриархи и правда существуют, и они собираются прикончить всех, кто не станет перед ними на колени. Ур-Шульги тут выразился вполне ясно, если верить тому, что мне рассказывали. С другой стороны… черт. Я бы прекрасно обошелся без такого подтверждения. Теперь придется думать, что можно рассказать остальной части Руки.

[1] Общее название индонезийских и малайских боевых искусств.

— Майкл ди Карло, снайпер, воин-антитрибу

Ласомбра

Никогда, никогда, никогда не относитесь к Ласомбра с пренебрежением. Они – те же Вентру, но не столь морально уязвимы. Они – те же Тремеры, но без их претензий, Сетиты, но без рисовки, и при этом они не похожи ни на один другой клан. Среди них было немало наших единоверцев и земляков. То время давно прошло, но многие Ласомбра помнят о нем. За последние две тысячи лет они чаще прочих кланов становились нашими случайными союзниками, и поэтому они опасней всех остальных.

— Фатима аль-Факади, бывшая Рука Мщения, воин-лишенец

Цимисхи

Что за невозможное собрание уродов и бестолочей с манией величия. Цимисхи – это все равно что сидящий на псилоцибинах Тореадор с поведенческими проблемами упоровшегося метамфетамином Бруха. Я в самом деле не понимаю, почему Ласомбра позволяют этим придуркам считать, будто от них что-то зависит. Я хочу сказать, иногда тебе может понадобиться подручный, который бы заряжал пулемет, но это же не повод впустую тратить силы, поддерживая всяких идиотов на высоких должностях и тишком отменяя все их дурацкие приказы.

Рано или поздно мы получим приказ разобраться с ними так же, как разобрались с Тремерами-антитрибу. Словами невозможно описать то нетерпение, с которым я жду эту ночь.

— Джин Бэнкрофт, храмовник, воин-антитрибу

Независимые

Во время Джихада нет такого понятия, как независимые кланы. Есть лишь недостаток сведений об их хозяевах.

— ур-Шульги

Последователи Сета

Сравнение Сетитов со змеями не вполне корректно. Хотя внешне они и в самом деле похожи на рептилий, по поведению они ближе к пауку-каменщику. У каждого Сетита всегда имеется в три раза больше реализуемых схем и планов, чем можно предположить. Многие из них взаимосвязаны, поэтому в случае провала одной интриги ускользнувшие жертвы тут же влипнут в другую. Никогда не вступайте в бой с Сетитами на их поле – то есть, в социальных отношениях и политике. Вы заметите их клыки только тогда, когда они вопьются вам в глотку.

Как бы ни были успешны Сетиты в интригах и провокациях, все же у них есть две полезных слабости. Во-первых, они обычно увлечены накоплением внешней силы, но сами по себе относительно слабы. Во-вторых, многие члены клана испытывают к основателю своего клана слепое обожание, известное и многим из нас. Если вам удастся воспользоваться этими их особенностями, то, возможно, вы избавитесь от Сетита.

— Сукайна, советница при алжирском дворе, визирь-лишенец

Гангрелы

Гангрелы знают многое из того, что известно нам. Они отличаются от нас, но все же не забывают прикладывать ухо к земле и слышат, как беспокойно ворочаются во сне старые злобные твари. Их решение покинуть Камарилью не было политическим маневром с целью обрести сочувствие или новые преимущества – нет, то была часть их хорошо продуманной тактики выживания.

Слышали о двух охотниках, повстречавшихся с медведем? Один начал зашнуровывать кроссовки. Второй спросил: «Ты что делаешь? Ты не сможешь обогнать медведя». Первый усмехнулся и ответил: «Мне не надо обгонять медведя, достаточно будет обогнать тебя». Именно поэтому Гангрелы вышли из Камарильи, а их антитрибу остались в Шабаше. Шабаш бежит быстрее, вот и все.

Если повстречаете одного из этих независимых Гангрел, не стоит важничать перед ним. Жизнь в дикой природе еще не означает, что им неведомы нормы приличия, она лишь делает их более нетерпимыми к дешевому вранью, а эти ребята – те самые машины для убийства, которыми нас считают в Шабаше.

— Лидия Лещинская, кочующая разведчица, чародей-антитрибу

Джованни

Они обрели огромную власть в преступном мире. Они могут одним щелчком пальцев вызвать шестерок с автоматами наперевес. Они измеряют состояние в недвижимости и компаниях, потому что суммы в долларах уже утратили для них значение. У них большая семья, которая может прийти на помощь в любой точке мира. Они знакомы с аспектами бытия, недоступными большинству из нас.

Так можно описать Джованни. Точно так же можно описать и наркоторговцев на улицах Чикаго. Если не считать некрофилии, разница будет невелика.

—Халед Джонсон, охотник за головами, воин-лишенец

Равнос

Равнос недооценивают. С нами их роднит предвзятое отношение со стороны прочих Каинитов. Преимущество у нас тоже общее – большое внутреннее разнообразие, о котором остальные Сородичи не догадываются. Пожалуй, с ними мы ладим лучше, чем со всеми прочими кланами, частично потому, что выживание в тех местах, где мы чаще всего соприкасаемся, отнимает слишком много сил, чтобы можно было меряться длиной клыков.

Разумеется, свою роль тут играет и отсутствие политических споров с ними. Они не входят ни в какую секту, никогда не требовали наших голов и никогда не сходят со своего пути, чтобы совершить серьезное злодеяние в отношении смертных и тем самым вызвать наш гнев. Наши дороги не пересекаются. Время от времени нам приходится убивать кое-кого из их молодняка – глупых клептоманов. Порою они убивают наших юнцов – глупых социопатов. Равноценный обмен.

— Герхардт фон Айх, посредник, чародей-лоялист

Прочие игроки

Перевертыши

Представляешь, как те из нас, кто идет по Пути Крови, относятся к Камарилье? Большинство перевертышей точно так же относятся ко всем вампирам – и обладают схожим превосходством в силе.

Не пытайся вести с ними переговоры. Не пытайся понять их. Не пытайся использовать их или сбить с курса. Они не предоставят тебе ни одной из этих возможностей.

— Казимира Зуюс, скульпторша, чародей-лоялист

Маги

Они существуют так же долго, как и мы, и столько же времени длятся их споры. Большинство волшебников относится к тебе так же, как ты относишься к ним. Они сродни смертным, что делает их внутренне уязвимыми, но у них есть перед нами кое-какие преимущества, и не последнее из них – возможность действовать при свете дня.

Некоторые из них слышали обо мне, и моего имени может оказаться достаточно, чтобы избавить тебя от неприятностей с магом – один раз. Не злоупотребляй этой привилегией и не думай, что эта уловка сработает со всеми волшебниками.

— аль-Ашрад

Призраки

Многие из них появились благодаря нам.

Но шутки в сторону: так сложилось, что духи практически не беспокоят нас, и мало кому из нас требуется поговорить с давно усопшими товарищами и родными. Насколько я понимаю, кое-кто из чародеев обладает даром некромантии, но все дошедшие до меня имена принадлежат сторонникам Аламута.

— Джессика Тейт-Дункан, в прошлом сотрудница Агентства наркоконтроля, воин-раскольник

Дисциплины

Как и все прочие старейшины, старшие из Детей Хакима разработали свои собственные, уникальные способы применения «общих» Дисциплин, практикуемых кастами. Но самым важным нововведением стала Дисциплина, принадлежащая исключительно Ассамитам, - Смертоносность. Магия крови, развиваемая кастой чародеев, также привнесла несколько необычных техник, неизвестных остальным Каинитам.

Прорицание

Некоторые Ассамиты говорят, что Хаким был ученым, и поэтому Прорицание было его основным орудием. Так это или нет, но каста визирей до сих пор применяет Прорицание с точностью и силой, сравниться с которыми могут лишь таланты провидца-Тореадора или пророка-Малкавиана. Многие

визири называют эту Дисциплину Глазами Хакима и шепотом взывают к основателю клана, прося даровать им нужную сосредоточенность и проницательность.

Собрание душ (Прорицание седьмого уровня)

Духовная Проекция позволяет без ограничений исследовать мир. Однако немалую часть впечатлений, даруемых ею, невозможно без потерь передать тем индивидуумам, которые не способны разделить их. Остальные вероятные наблюдатели на астральном плане остаются слепыми и глухими. Визири полагают, что Собрание Душ задумывалось как техника по открытию мистикам касты воинов поисков-прозрений. Оно позволяет провидцу провести вместе с собой на астральный план небольшую группу спутников.

Система: Все индивидуумы, которые хотят воспользоваться эффектами Собрания Душ, должны физически соприкасаться с персонажем, который владеет этой способностью или с кем-то, кто соприкасается с ним — по сути, они должны образовать неразрывную цепь участников.

Игрок тратит пункт крови за каждого «спутника», которого персонаж желает привести на астральный план, до максимума, равного значению его Сообразительности. Затем он покидает собственное тело по той же системе, что и при Духовной Проекции. До тех пор, пока спутники продолжают физически соприкасаться с персонажем, считается, что все они владеют Духовной Проекцией, вне зависимости от значения их Прорицания (если таковое вообще имеется). Эта временная способность работает так, словно каждый их спутников набрал в броске такое же количество успехов, что и «проводник».

На астральном плане спутники остаются в непосредственной близости от своего проводника — в радиусе 100 футов или около того — привязанные к нему тонким серебряным шнуром. Они не могут разорвать эту связь. Привязь не вызывает никаких негативных эффектов, лишь постоянно даёт смутное осознание местонахождения проводника.

Любой спутник, разорвавший физический контакт с персонажем, немедленно возвращается в собственное тело и теряет количество пунктов временной Силы Воли, равное 8 минус Сообразительность персонажа. Если таким образом Сила Воли падает до ноля, он до следующего заката пролежит без сознания.

Система MET: Как указано выше, все участники должны поддерживать физический контакт друг с другом. Тратится пункт крови за каждого «спутника», общее количество спутников ее может превышать половинного значения постоянных Ментальных характеристик персонажа-«проводника» (с округлением вниз).

Если «спутник» разрывает физический контакт с «проводником», он теряет три точки Ментальных характеристик; если при этом значение его Ментальных характеристик падает до нуля, до конца ночи он остается без сознания.

Стремительность

Стремительность, одно из основных умений Каинитов, долгое время была любимой Дисциплиной Ассамитов. Хотя чаще всего она применяется в бою, многие визири научились по-разному использовать сверхъестественную скорость, получаемую за счет собственной крови. В ранних летописях клана (например, в «Притчах крови») говорится о «ловле ветра», что позволяет предположить изначальную склонность Ассамитов к этому искусству.

Точность (Стремительность шестого уровня)

Многие старые Каиниты просто развивают свои сверхчеловеческие рефлексы до воистину потрясающего уровня, другие же находят новые и разнообразные применения для этой способности — вроде Точности. Эта техника сосредоточения позволяет приложить глубинную энергию к самым мелким целям. Способность Каинита к тонкому манипулированию превышает даже возможности самых современных механических станков, поскольку он движется настолько быстро, что не задевает ничего кроме предмета, к которому хочет прикоснуться. Скульпторы-Каиниты, освоившие Точность, способны создавать работы с почти микроскопической детализацией, высекая их настолько быстро, что откалываются лишь мельчайшие кусочки камня или дерева. И говорят, что некоторые медики из касты визирей способны орудовать хирургическими инструментами так искусно, что могут восстанавливать соединения спинномозговых волокон.

Система: Игрок тратит два пункта крови и пункт Силы Воли и делает бросок Ловкость + Ремесло (сложность 6, вместо Ремесла по решению Рассказчика можно подставить другую подходящую Способность). За каждый успех игрок может добавить один кубик ко всем броскам, относящимся к точности, тонким манипуляциям или передвижению чего-либо так, чтобы не потревожить окружающее. Эта способность действует количество минут, равное значению «Стремительности» персонажа.

Персонаж находится в состоянии, похожем на транс, поскольку сосредоточен на направлении всей своей скорости на мелкие, мимолетные движения. Любые действия, не связанные с тонким манипулированием, получают к сложности +2. Даже разговаривать затруднительно. Персонаж может добровольно выйти из состояния Точности прежде, чем закончит действие, но все бонусы теряются, и способность придется активировать полностью заново. Точность ни в коем случае не может обеспечивать какими-либо преимуществами в бою (хотя ее и можно использовать для подготовки дьявольски сложного оружия).

Система MET: Тратится два пункта крови и два пункта Ментальных характеристик. В течение следующих пяти минут у вас есть две дополнительных попытки (без каких-либо затрат) на все проверки, связанные с точностью, мелкой моторикой или аккуратным перемещением предмета. В проверках, связанных с размашистыми движениями, в том числе в бою, ничья означает ваш проигрыш.

Затемнение

Легендарная «невидимость» Ассамитов породила немало слухов. Почти

все новички слышали рассказы о внушающих страх ассасинах, которые появлялись из ниоткуда и растворялись в тенях. Однако же, многие историки-Ассамиты предполагают, что во времена Второго Города Затемнение не числилось среди Дисциплин клана, и только одна каста развила склонность к ней не более чем тысячу лет назад. Впрочем, в наши ночи большинство Детей Хакима хорошо владеет искусством незаметного передвижения. У воинов и чародеев предрасположенность к Затемнению передается вместе с кровью, визири же нередко перенимают азы этой науки от своих соплеменников. Хотя большинству Ассамитов известно общепринятое название Дисциплины, говоря о ней, они часто используют позаимствованное у старейшин словосочетание «черная вуаль»; «накинуть вуаль» - весьма распространенное выражение, обозначающее отвод глаз.

Несерьезное восприятие (Затемнение шестого уровня)

Многим Ассамитам приходится выполнять работу, которая большинству наблюдателей покажется весьма неприятной. Кроме того, уже одной принадлежности к Ассамитам достаточно, чтобы вызвать подозрения во многих кругах. Эта техника Затемнения некоторым образом смягчает последствия поступков Ассамита, делая окружающих более терпимыми к его поведению. Учтите, что у Несерьезного Восприятия есть пределы: если на ношение винтовки по улицам и могут смотреть сквозь пальцы («Я несу ее в ломбард»), стрельба из этого же оружия по проезжающей машине насторожит даже самого благодушного наблюдателя.

Система: Игрок тратит пункт крови и делает бросок Манипулирование + Хитрость (сложность 7). Любой наблюдатель должен набрать равное или большее количество успехов в броске Сообразительность + Бдительность (сложность 8, уменьшается до 6, если наблюдатель активно выискивает подозрительное), чтобы обратить внимание на действия персонажа, до тех пор, пока эти действия не являются физически угрожающими и персонаж не пытается прямо взаимодействовать с наблюдателем.

В отличие от большинства младших способностей Затемнения, Несерьезное Восприятие продолжает работать, даже если персонаж воздействует на свое физическое окружение или ведет себя бесцеремонно. Применив Несерьезное Восприятие, он может взломать замок, разминировать бомбу, забрать деньги из кассового аппарата или спуститься на веревке вдоль небоскреба на Таймс-Сквер, и все, кроме самых наблюдательных или параноидальных индивидуумов, просто отмахнутся от его выходок и, вероятно, вообще забудут о том, что его видели, если, конечно, в его действиях не будет угрозы для окружающих. Рассказчик всегда выносит окончательное решение о том, что в понимании конкретного персонажа будет «неугрожающим».

Система MET: Тратится пункт Силы воли и два пункта Ментальных характеристик. Если наблюдатель хочет воспротивиться любому вашему действию, не несущему угрозы (или хотя бы заметить это действие), ему нужно победить в Ментальной проверке. При этом ничья означает вашу победу.

Откуда есть пошла Смертоносность

Возможно, игрокам захочется узнать этимологию оригинального названия этой Дисциплины - Quietus. За долгие века своего существования Дисциплина сменила несколько названий, нынешнее же происходит от среднеанглийского выражения *quietus est,* которое приблизительно можно перевести как «рассчитался» или «освобожден». Оно означало освобождение от ответственности – в нашем случае от груза вины путем получения соответствующего наказания. Сейчас слово "quietus" может означать окончательное урегулирование спорного вопроса (по долгам или обязательствам), смерть, прекращение деятельности или же нечто успокаивающее или подавляющее. Образованные Ассамиты произносят его как "kwi-EET-us" или "kwee-AY-toos," но не "QUIET-us."

Смертоносность

Дисциплина, сейчас известная как Смертоносность, несколько изменилась с тех пор, как судьи Хакима впервые обратились к ней в ночи Второго Города. В современном своем виде Дисциплина позволяет использовать уникальные свойства витэ двояко: непосредственно в бою и для осуществления правосудия согласно заветам Второго Города. Во многих случаях нельзя с точностью сказать, для чего именно служит та или иная способность.

Изначально Смертоносностью пользовались только судьи. Мало кто из ученых давал себе труд изучить Дисциплину, которая представляла собой нечто вроде набора техник, применяемых при наказании Каинитов. Но после падения Второго Города Дети Хакима сами едва не превратились в дичь для других вампиров, которым больше не нужен был закон, как не нужны были и те, кто этот закон поддерживал. Ученые убедили бывших судей обучить их Смертоносности и быстро поняли, что новые силы можно применять по-разному, а не только для самообороны. Кто из ученых, входя в шумную библиотеку, не мечтал о тишине и покое? Как оказалось, Безмолвие смерти годилось не только на то, чтобы заглушать рокот народных волнений или предсмертные мольбы загнанной в угол жертвы.

Исследовав имеющиеся возможности Смертоносности, ученые начали разработку новых техник, основывающихся как на одной Дисциплине, так и на комбинации нескольких сил. Кое-кто из них использовал собственную кровь, чтобы усилить уникальные артефакты (вместо холодного оружия), другие научились избирательно вызывать рвоту у допрашиваемых, чтобы «подтолкнуть» тех к правдивым ответам. Поскольку основные силы не всегда находили у них применение, многие чародеи и визири научились извлекать пользу из побочных эффектов Дисциплины. Со временем весь клан развил склонность к Смертоносности.

За тысячи лет изменения коснулись даже основных возможностей Смертоносности. Каста воинов, чьи предки-судьи и разработали Дисциплину, всегда задавала тон в ее использовании. По мере того, как воины переходили от открытой тактики к скрытным действиям, «боевые» возможности Дисциплины все больше смещались от прямых ударов к причинению неявных повреждений. В результате многие современные техники менее травматичны, чем их исторические аналоги примерно двухтысячелетней давности, и больше походят на орудия наказания и воздаяния, некогда придуманные судьями. К тому же из-за проклятия Тремеров одна из основных сил Смертоносности стала практически бесполезной; но Дети быстро разработали ее упрощенный вариант и восполнили потерю.

Как и следовало ожидать, некоторые древние силы существуют до сих пор. Старейшины, усвоившие их еще во времена их распространения, не склонны забывать о своих умениях и, возможно, не откажутся поделиться ими с отдельными неонатами – в обмен на

выраженное уважение и при должной оплате. При этом, как и большинство Дисциплин низких уровней, Смертоносность в основном сохраняет устойчивую структуру. Древние техники – это пережитки давно прошедших ночей, а не общепринятые вариации современной Дисциплины.

Кровавый Пот (Смертоносность шестого уровня)

Хотя у вампиров и нет функционирующих потовых желез, в экстремальных случаях они по-прежнему способны потеть. Этот «пот» на самом деле — тонкий слой крови на лбу и ладонях Каинита. Большинство Сородичей воспринимают кровавый пот как проявление страха или чувства вины. Ассамиты, освоившие Кровавый Пот, умеют доводить эти чувства до противоестественного уровня. Если жертва испытывает хотя бы толику раскаяния, из ее пор начинает обильно струиться витэ.

Система: Персонаж должен находиться в пределах поля зрения жертвы и провести три хода в концентрации. Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Манипулирование + Запугивание (сложность равна Силе Воли цели). Жертва теряет один пункт крови за успех. Смертные получают повреждения так, словно потеряли кровь в результате кормления. Жертва «потеет», теряя кровь во внезапном приступе кровавой испарины, которая впитывается в ее одежду. Крупные объемы крови могут даже собираться в лужи возле ее ног. Кровь, потерянная в процессе, считается мертвой инертной кровью смертного и обладает минимальной питательностью (половина стандартной) для тех Каинитов, которые отчаялись до такой степени, чтобы слизать ее с пола или выжать из одежды. Кровь не обладает питательностью для индивидуума, из которого она недавно вытекла.

Вдобавок к потере крови, жертву охватывает чувство раскаянья и вины за былые проступки (если у него сильная совесть) или всепоглощающее стремление похвастаться (если это достаточно пропащий персонаж). Сила этого побуждения зависит от количества набранных успехов: один успех вызывает легкий укол совести, а пять успехов могут привести к гордому перечислению совершённых преступлений. Это скорее эффект отыгрыша, чем механики, и окончательное решение о том, в чём жертва может покаяться или чем похвастаться, выносит Рассказчик.

Учтите, что о существовании этой способности не известно в широких кругах. Как вампиры, так и смертные склонны держаться подальше от того, кто вдруг начинает потеть кровью, а переживание подобной напасти может повергнуть в панику даже самого стойкого индивидуума.

Система MET: Потратьте три хода (в бою – 15 секунд) на концентрацию и предложите будущей жертве Ментальную проверку. Жертва сопротивляется за счет своих Физических характеристик. Количество Ментальных точек, которыми вы можете рискнуть в этом противостоянии, зависит только от вашего решения. Если вы выиграли, пройдите столько простых проверок, сколько Ментальных точек вы использовали. Каждый ваш выигрыш или ничья в простой проверке отнимает у жертвы пункт крови (или наносит уровень летальных повреждений, если жертва – человек).

Выборочное безмолвие (Смертоносность шестого уровня)

Хотя Безмолвие Смерти весьма эффективно как на поле боя, так и при дворе, его эффекты неразборчивы. Ассасин, который применяет его, готовясь сделать выстрел из дробовика, также заглушает и рацию, по которой товарищи могут предупредить его о приближающемся охраннике. Придворный, глушащий звук в помещении, заполненном голосами несогласных, не сможет говорить и сам. Выборочное Безмолвие позволяет умелому Ассамиту преодолеть эти ограничения и заглушать лишь тех индивидуумов или объекты, которые пожелает.

Применяя эту способность, вампир обычно выдыхает легкое облачко крови, которое окружает выбранные объекты, постепенно испаряясь, пока истекает время действия Выборочного Безмолвия. Некоторые Ассамиты используют схожий прием и при активации Безмолвия Смерти, в таком случае туман окружает их и движется вслед за ними.

Система: Игрок тратит два пункта крови и делает бросок Выносливость + Маскировка (сложность 7). Каждый успех означает одного индивидуума или объект, которых персонаж может заглушить с помощью этого эффекта. Каждый из субъектов должен находиться в пределах 20 ярдов (18,2 м) от персонажа. Объекты крупнее человека считаются более чем одним субъектом: тяжелый пулемет считается двумя, машина — тремя, а небольшой самолет — пятью. Посредством этой способности нельзя заглушить объекты крупнее частного реактивного самолета или слона.

Каждый из субъектов полностью заглушается на количество минут, равное значению постоянной Силы Воли персонажа. Ни одно из его действий не производит шума, хотя вторичные эффекты его действий будут это делать как обычно. Например, пистолет, заглушенный с помощью этого эффекта, не произведет слышимого звука при выстреле, но его пули по-прежнему будут шуметь, пересекая звуковой барьер. Заглушенная жертва может кричать и не издавать ни звука, но может позвать на помощь, разбив окно.

Система MET: Игрок тратит два пункта крови, затем выполняет статичную Ментальную проверку со сложностью 7 для каждой цели, которую он хочет заглушить; максимальное число целей равно 3 + значение Маскировки у персонажа.

Отзвуки сердца (Смертоносность шестого уровня)

Согласно преданиям Ассамитов, эта техника происходит от византийского ученого, который желал защитить свое «стадо» от алчности других каинитов. Отзвуки Сердца позволяют Каиниту оставить эмоции в крови любого смертного, которым он питается. Любой другой вампир, который впоследствии пьет из этого смертного, переживает указанное чувство, словно своё собственное.

Система: Персонаж выпивает хотя бы один пункт крови из смертного субъекта, а затем проводит минуту в физическом контакте с субъектом, одновременно сосредотачиваясь на эмоции, которую хочет оставить в ее

крови. Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Обаяние + Эмпатия (обычная сложность — 7, 5 — если персонаж в данный момент испытывает указанное чувство, 9 — если в данный момент испытывает противоположное чувство). Кровь субъекта содержит в себе указанную эмоцию в течение одного лунного месяца за каждый набранный успех. Кровь смертного может содержать лишь одну эмоцию единовременно. Последующие попытки применить Отзвуки Сердца на того же индивидуума не оказывают эффекта, пока действие предыдущего применения не рассеется.

Вампир, отпивший из сосуда, находящегося под действием Отзвуков Сердца, должен сделать бросок Самоконтроля (сложность равна Силе Воли смертного), как только выпивает первый пункт крови. Если этот бросок неудачен, его немедленно переполняет эмоция, порождённая кровью. Сила эмоции зависит от количества выпиваемых пунктов крови. Один пункт крови приводит к короткой перемене в настроении, два вызывают существенную смену поведения, а три могут привести к полной смене эмоционального состояния. В зависимости от обстоятельств и конкретной эмоции, эффекты могут быть впечатляющими или катастрофическими. Вампир, охваченный романтической страстью, может временно поверить, что влюбился в смертного (или кого-нибудь еще подходящего из присутствующих). Отпивший из сосуда, несущего в себе ненависть, может разорвать свою жертву на куски, а испивший из смертного, осенённого страхом, может убежать в ужасе. Вампир пребывает под действием эмоции количество часов, равное Силе Воли смертного, хотя после изначального наплыва чувств он по-прежнему подвержен и другим эмоциям.

Смертный, находящийся под эффектами Отзвуков Сердца, не знает о том, что они на него наложены, хотя на время действия эффекта чуть более предрасположен к указанной эмоции. Вампир, применяющий Отзвуки Сердца на смертном, не подвержен каким-либо из эффектов, которые наложил с помощью этой способности.

Система МЕТ: Игрок пьет кровь человека, затем тратит минуту на концентрацию и расходует точку Социальных характеристик пункт крови. В течение следующего месяца все те, кто пьет кровь данного человека, должны пройти статическую Ментальную проверку со сложностью, равной значению ваших постоянных Социальных характеристик; в противном случае они переживают те эмоции, которые вы выплеснули в кровь «сосуда». Рассказчик самостоятельно выбирает проявление таких навязанных эмоций, при этом одним из вариантов является изменение сложности проверок на безумие.

Очищение (Смертоносность шестого уровня)

Хотя у многих человеческих народов пролитая кровь ассоциируется с чем-то негативным, большинство Ассамитов — и большинство вампиров — реагируют на нее совершенно противоположным образом. Для них кровь — вещество, поддерживающее не-жизнь и дарующее энергию. Очищение действует согласно данному принципу, используя способность витэ к очищению и восстановлению. Вместо того, чтобы смывать инородную порчу с тела, Очищение позволяет своему владельцу очищать разумы и души других индивидуумов от грязи, в том числе и оставленной ментальным контролем другого Сородича. Вампир, применяющий эту способность, выделяет кровь через собственную кожу и позволяет ей впитаться в субъекта, медленно растворяясь. Таким образом витэ уносит прочь духовные нечистоты и внешние воздействия.

Система: Персонаж прикасается ко лбу выбранного субъекта и обе стороны проводят как минимум пять минут в глубокой концентрации. Игрок тратит количество пунктов крови, равное Силе Воли субъекта. Субъект делает бросок Силы Воли один раз для каждого внешнего сверхъестественного воздействия (обычно — вампирской Дисциплины, хотя у других сверхъестественных существ могут быть их собственные уникальные способности), которое оказывает на него влияние (сложность равна уровню способности +4; если способность безуровневая, то сложность 7). Успех сводит указанный эффект на нет.

У Очищения есть некоторые ограничения. Оно может убрать прямые воздействия, вроде команд, внушенных Доминированием, психозов, порождённых Помешательством или

побуждений, вызванных Присутствием старого вампира. Оно не может рассеять воздействия, которые передаются с помощью крови, в том числе и узы крови, или склонности, передаваемые кланом или линией крови, как не может стирать и воздействия, вызванные обычными средствами, вроде убеждения, гипноза или промывки мозгов, или подлинные эмоциональные состояния, вроде любви или ненависти. Очищение может снимать эффекты магии крови, воздействующие на разум, но для этого персонаж, применяющий Очищение, или его субъект должны владеть Тауматургией такого же или более высокого уровня, чем уровень наложенного эффекта. Персонаж не может применять Очищение на себя.

Система МЕТ: Тратятся пункты крови (их количество равно значению Ментальных характеристик у объекта воздействия), после чего «пациент» может выполнить статическую Ментальную проверку со сложностью 7 для каждого сверхъестественного воздействия, от которого он желает избавиться. В случае успеха «пациент» «излечивается» от выбранной «заразы». В Театре мысленного взора действуют те же ограничения, что и в обычной игре.

Кровавые когти Баала (Смертоносность седьмого уровня)

Токсина, созданного с помощью Ласки Баала, недостаточно, чтобы всерьез навредить некоторым по-настоящему устрашающим врагам. Это прогрессивное развитие младшей техники позволяет владельцу отравить свое оружие ядом, настолько мощным, что он разъедает даже само оружие, уничтожая самую прочную сталь за минуту или меньше. Однако эффект, оказываемый на жертву, достаточно впечатляющ, чтобы оправдать потерю даже самых ценных клинков. Длительность эффектов этой способности весьма ограничена, поскольку создаваемое вещество быстро испаряется, если не нейтрализует себя, уничтожив все, с чем соприкасается.

Система: Персонаж покрывает заостренное оружие собственной кровью, как и в случае с Лаской Баала. Игрок тратит один или несколько пунктов крови и делает бросок Силы Воли (сложность 7). После этого оружие наносит усиливающийся урон. Оно также получает количество дополнительных кубиков на повреждения, равное числу набранных успехов плюс количество потраченных пунктов крови. Эти дополнительные кубики исчезают со скоростью один за ход, поскольку яд испаряется, стекает и реагирует с материалом оружия. После того, как все дополнительные кубики кончаются, базовый запас кубиков повреждений оружия начинает таять с такой же скоростью. Оружие ломается, если его использовать тогда, когда его базовый урон становится равен Силе держащего его. Сопротивляться коррозии может лишь оружие, созданное с помощью сверхъестественных способностей, чей уровень равен или выше значения Смертоносности персонажа, и даже эта возможность остается на усмотрение Рассказчика.

На Кровавые Когти Баала распространяются те же ограничения, что и на Ласку Баала, за исключением лимита на количество успешных ударов, наносящих усиливающийся урон. Оружие, обработанное Кровавыми Когтями Баала, наносит усиливающиеся повреждения при каждой успешной атаке, пока не будет уничтожено.

По усмотрению Рассказчика, персонаж может использовать яд, создаваемый с помощью этой способности, и для других целей, скажем, чтобы прожечь висячий замок или уничтожить компрометирующую кассету. Однако нельзя запастись этим ядом впрок — даже если контейнер остается целым, вещество становится неактивным уже через несколько минут после того, как покинет тело создателя.

Система MET: Тратится один или несколько пунктов крови (кровь наносится на оружие). Благодаря этому оружие получает столько пунктов Ядовитости, сколько пунктов крови потратил игрок (складываются с бонусами), и начинает наносить усиливающиеся повреждения. При удачном ударе оружием игрок может выполнить одну простую проверку за каждый имеющийся пункт Ядовитости; в случае успеха жертва получает дополнительный уровень повреждений. В конце каждого хода оружие утрачивает один пункт Ядовитости. После потери последнего пункта Ядовитости оружие ломается.

Отравление Источника Жизни (Смертоносность седьмого уровня)

Вместо того, чтобы просто оставлять следы эмоций в крови субъекта, обладатель этой способности может отравить кровь, делая ее смертельным ядом для любого другого каинита, который отопьет от данного смертного. Некоторые Ассамиты используют Отравление Источника Жизни, чтобы защитить свои стада от «браконьеров», или чтобы оградить определенные сосуды от беспорядочного питания. Другие применяли этот эффект в качестве хитрой ловушки для других вампиров, обращая стада против их собственных владельцев. Ходит слух, что эта способность возникла в результате изучения кланом проклятия, наложенного Тремер.

Система: Персонаж прикасается к смертному, которого желает отравить, и мажет его кожу росчерком собственного витэ. Игрок тратит три пункта крови и делает бросок Выносливость + Оккультизм (сложность 7). На количество месяцев, равное числу успехов, любой другой вампир, выпивший крови этого смертного, получает два уровня усиливающихся повреждений за каждый поглощённый пункт крови. Этот урон проявляется как сочетание кислотных ожогов и чего-то, напоминающего токсический шок.

Пока смертный ядовит для вампиров, алхимический баланс его тела слегка изменен в сторону токсичности. Он получает два дополнительных пункта Выносливости на сопротивление эффектам от ядов и кислот. Однако его телесные выделения, особенно его пот, чуть более зловонны, чем обычно. Он получает штраф в один кубик на все Социальные запасы кубиков, если тот, с кем он общается, обладает чутким обонянием и находится достаточно близко, чтобы ощутить запах.

Система МЕТ: Игрок касается выбранного человека и тратит три пункта крови и любое количество точек Физических характеристик (от этого числа зависит длительность действия силы в неделях). После этого в течение нескольких недель кровь человека будет ядовитой для всех вампиров, кроме вашего персонажа. Посторонний вампир, выпивший кровь этого человека, получает два уровня усиливающихся повреждений за каждый поглощенный пункт крови.

Смертный получает две дополнительных точки Характеристик при всех проверках на сопротивление ядам и кислотам, но также обретает отрицательную социальную характеристику Отвратительность.

Напевы далекого витэ (Смертоносность восьмого уровня)

Многие ученые Ассамиты полагают, что эта древняя способность использовалась еще судьями-Ассамитами во Втором Городе и изначально применялась в качестве метода наказания Каинитов, которые питались неправильно или с излишней жестокостью. Мастера магии крови и индивидуумы, сведущие в Прорицании, давно знают, что витэ способно передавать остаточные следы эмоций и личности. Данная способность заставляет эти следы переполнить жертву «вспоминаемыми» образами и ощущениями, извлечёнными из сосудов, в которых содержалась

соответствующая кровь, прежде чем вампир испил из них. Особенно крепкие или обладающие сильной волей субъекты могут отмахнуться от этих видений, словно от снов, но менее хладнокровных подобные переживания могут изменить навсегда. Побочные эффекты этой способности — частичное разрушение витэ, из которого извлекаются образы. Некоторые визири полагают, что это — из-за вкраплений сознания сосудов, прилагающих усилия, чтобы вырваться от захватившего их вампира.

Система: Персонаж прикасается к жертве и проводит один ход в концентрации. Игрок тратит четыре пункта крови и производится состязательный бросок Сообразительность + Запугивание против постоянной Силы Воли жертвы (сложность 7). Если жертва совершала дьаблери в пределах количества ночей, равном Восприятию персонажа, агрессор получает автоматический успех. Результаты зависят от числа итоговых успехов (свои успехи минус успехи жертвы), набранных агрессором. Учтите, что при любых применениях этой способности ощущения, переживаемые субъектом, крайне негативны и устрашающи — например, он не испытывает никакого удовольствия, обычно сопровождавшего Поцелуй, когда вспоминает подобные события.

Вдобавок к эффектам, перечисленным ниже, субъект удачной атаки теряет количество пунктов крови, равное числу набранных успехов. Витэ вытекает из его тела теплыми красными струйками, которые не наносят повреждений, но несомненно будут пугать наблюдающих это.

Провал: Атакующий видит серию воспоминаний, в ходе которой переживает свой последний эпизод кормления с точки зрения сосуда. Если

игрок выкинул три единицы или больше, персонаж получает постоянный психоз, связанный с кормлением.

Неудача: Жертва не подвергается воздействию и неуязвима для этого эффекта на количество ночей, равное значению ее Силы Воли.

1 успех: Жертва видит короткую (10 секунд/3 хода) ретроспективу образов, в ходе которой переживает свой последний эпизод кормления с точки зрения жертвы. В течение этого времени она получает +2 к сложности всех своих бросков.

2 успеха: Жертва видит короткий (15 секунд/5 ходов) калейдоскоп образов, в ходе которого ее восприятие переключается между различными эпизодами кормления с точки зрения жертвы. В течение этого времени она получает +3 к сложности всех своих бросков. После того, как изначальный вал ощущений спадает, жертва чувствует себя неуютно и получает +1 к сложности всех бросков, пока не сделает успешного броска Самоконтроля (сложность 8), который может предпринимать один раз за сцену.

3 успеха: Жертва видит смесь различных воспоминаний, собранных ее собственным подсознанием, об ужасе, который испытывали различные сосуды, когда она настигала их и кормилась ими. Она должна сделать успешный бросок Смелости (сложность 8) или немедленно впасть в Ротшрек. Даже если этот бросок успешен, жертва все равно получает +3 к сложности всех своих действий до конца сцены, из-за отвлекающего эффекта подобных видений.

4 успеха: Жертва оглушена и не способна предпринимать никаких действий количество ходов, равное 8 минус Самоконтроль, поскольку на нее обрушивается серия самых пугающих воспоминаний различных ее сосудов. После того, как изначальный наплыв спадает, жертва должна сделать бросок Смелости (сложность 9) или впасть в Ротшрек. Если этот бросок неудачен, она должна сделать успешный бросок Самоконтроля (сложность 8) или получить психоз Анимизм Крови (Sanguinary Animism).

5 успехов: На жертву обрушивается кошмарное воспроизведение самых сильных страхов каждого из индивидуумов, которыми ей приходилось питаться. Она должна сделать успешный бросок Самоконтроля (сложность 9) или впасть в торпор на [10 минус Выносливость жертвы] ночей, в конце которого теряет половину своей постоянной Силы Воли и получает психоз Анимизм Крови (Sanguinary Animism). Если бросок Самоконтроля успешен, жертва впадает в Ротшрек до конца ночи, и в течение этого времени все, что она видит — это глубочайший страх. В конце ночи она должна сделать бросок Силы Воли (сложность 9) или потерять пункт постоянной Силы Воли и получить психоз Анимизм Крови (Sanguinary Animism).

Система МЕТ: В Театре мысленного взора эта Дисциплина рассматривается как сила уровня самого Прародителя. Для ее использования игрок выполняет все указанные выше действия, затем проходит Ментальную проверку, состязаясь с жертвой (Запугивание влияет на перепроверки). Если в течение прошлой недели жертва совершила дьяблери, ничья при проверке засчитывается как победа персонажа, применяющего Дисциплину. В случае победы в проверке игрок может потратить три (максимум) точки Ментальных характеристик. Каждая такая точка отнимает у жертвы пункт крови, поскольку тело жертвы покрывается кровавой росой.

1 точка Ментальных характеристик: в дополнение к описанному

выше эффекту, жертва в течение пяти минут проживает ощущения, испытанные при последнем питании, причем с точки зрения «сосуда». В течение этого времени все проверки требуют от жертвы дополнительной точки Характеристик.

2 точки Ментальных характеристик: на жертву обрушивается вал ощущений, некогда пережитых ее «сосудами» и случайным образом скомпонованных подсознанием вампира. Игроку нужно победить в проверке на Мужество со сложностью 4 (четыре), иначе его персонаж тут же впадает в Ротшрёк. Даже если проверка пройдена удачно, в течение целого часа или сцены (эпизода) все его проверки требуют дополнительной точки Характеристик, а ничья означает проигрыш.

3 точки Ментальных характеристик: жертва, словно в ночных кошмарах, заново переживает все свои кормежки – но уже с точки зрения «сосуда». Попавшему под действие этой силы персонажу надо успешно пройти проверку на Самоконтроль (сложность 5), иначе он впадает в торпор на 10 минус половина всех его Физических характеристик, а по выходе из торпора теряет половину постоянной Силы воли и получает расстройство Анимизм крови (Кровавый анимизм). Даже если он успешно пройдет проверку на Самоконтроль, он до конца ночи впадает в Ротшрёк и в течение этого времени больше всего его пугает его же собственный облик. В конце ночи он проходит простую проверку, в которой должен выиграть (ничья не допускается), в противном случае он теряет пункт постоянной Силы воли и получает расстройство Анимизм крови.

Осуждение грехов отца (Смертоносность девятого уровня)

Хотя судьи Второго Города и осознавали, что наследственность не означает вины, они также сталкивались со множеством ситуаций, когда весь род вампира совершал одно и то же преступление. В подобных случаях судьи часто налагали на всех преступников одинаковое наказание. Данная методика, которую современные визири считают происходящей из тех времён, позволяет осуществлять подобные широкомасштабные наказания. С помощью Осуждения Грехов Отца Каинит может обрушить младшую способность Смертоносности на целый род. В Аламуте ходят слухи, что ур-Шульги взял Осуждение Грехов Отца в качестве основы ритуала, который снял с клана проклятие Тремеров, хотя никто не может объяснить, как (или где) Пастырь мог найти Хакима, чтобы использовать его в качестве фокуса ритуала.

Система: После успешного применения любой младшей способности Сметоносности на другом вампире игрок тратит пункт постоянной Силы Воли и 10 пунктов крови и делает бросок Выносливость + Оккультизм. Сложность этого броска равна четырём плюс число поколений потомков изначальной жертвы, на которые хочет воздействовать игрок, до максимума 10. Если бросок успешен, каждый из потомков изначальной жертвы в пределах указанного числа поколений страдает от тех же эффектов, что и изначальная жертва, сопротивляясь эффектам за счет собственных соответствующих Характеристик. Игрок может исключить из-под действия этого эффекта количество потенциальных субъектов, равное удвоенному значению

Сообразительности персонажа, но персонаж должен знать их происхождение или попробовать их витэ.

Пример: *Ур-Шульги недоволен неким князем Вентру и желает использовать против него и его потомков Призыв Дагона. У князя седьмое поколение. Чтобы все было наверняка, ур-Шульги решает распространить проклятие до 13-ого поколения, то есть на шесть поколений потомков. Игрок ур-Шульги (эй, а какого чёрта вы вообще отыгрываете ур-Шульги?) должен сделать бросок со сложностью 10. Если бросок успешен, любой персонаж, чей род восходит к данному князю, независимо от того, знает он или нет о своем происхождении, становится субъектом тех же эффектов Призыва Дагона ур-Шульги, которые обрушились и на князя.*

Система МЕТ: В Театре мысленного взора этот уровень силы встречается у Старцев. Успешно применив любую силу Смертоносности на другом вампире, игрок тратит точку постоянной Силы воли и восемь пунктов крови и вступает в Физическое состязание (перепроверка – Оккультизм) с будущей жертвой. Общая сумма Характеристик у жертвы равна ее Физическим характеристикам + удвоенное число поколений, на которые хочет воздействовать Ассамит. От эффектов этой силы страдают все потомки жертвы в пределах указанных поколений. Каждый потомок сопротивляется воздействию по отдельности, используя соответствующие Характеристики. Максимальное количество целей равно значению Ментальных характеристик у Ассамита, но персонаж должен знать их всех в лицо или же попробовать их витэ.

Марш-бросок (Стремительность **, Стойкость **)

Эта техника, подразумевающая одновременное обретение сверхъестественной скорости и выносливости, в наше время постепенно выходит из употребления, поскольку самолеты и автомобили сейчас позволяют за ночь покрыть расстояние, на которое у пешего человека ушла бы неделя, а то и больше. Но в той пустынной местности, которую клан считает центром своей власти, современные средства передвижения или малодоступны, или ненадежны. К тому же многие Каиниты старшего возраста предпочитают передвигаться на своих двоих, не доверяя шумным и вонючим механизмам, поэтому Марш-бросок до сих пор в ходу.

Система: Марш-бросок задействуется в тех случаях, когда персонажу надо пройти пешком значительное расстояние. Использование этой техники не вызывает такого же истощения сил, как боевое применение Стремительности.

В начале каждого часа пути (с равномерной скоростью) игрок тратит пункты крови (их количество равно половинному значению Стремительности персонажа). Средняя скорость передвижения по суше (в равнинной местности средняя скорость человека равна 4 мили в час, для пересеченной местности или плохой погоды это значение соответствующим образом уменьшается) умножается на значение Стремительности. Такая скорость сохраняется только при условии постоянного движения. Персонажу разрешается останавливаться не более чем на минуту раз час (например, чтобы бросить письмо), в

противном случае скорость возвращается к нормальным значениям.

Максимальное время использования Марш-броска (в часах, каждую ночь) равно значению Стойкости персонажа. В бою эта техника абсолютно бесполезна.

Марш-бросок можно получить за 12 баллов опыта.

Система МЕТ: Время, затрачиваемое на внеигровые перемещения, сокращается в столько раз, сколько у игрока имеется уровней Стремительности. Например, если у игрока есть четыре уровня Стремительности, то время сокращается в четыре раза. Каждый час путешествия (или часть часа) тратится несколько пунктов крови (затраты крови равны половинному значению Стремительности персонажа). За ночь вы можете воспользоваться этой способностью столько раз, сколько у вас имеется уровней Стойкости.

Чтобы овладеть этой техникой, персонаж должен иметь следующие характеристики: Быстрота и Рвение. Марш-бросок стоит шесть (6) баллов опыта.

Удар из тени (Стремительность **, Затемнение **)

Умение избежать прямого столкновения и победить обманом – вот истинное искусство ассасина. Даже самые честные воины признают, что в бою бывает полезно сбить врага с толку. Эта техника влияет на чувства, замедляя восприятие, и в результате Каинит двигается на долю секунды быстрее, чем кажется его противнику. Движения бойца практически невозможно предугадать, что позволяет наносить удары и не опасаться, что враг ответит тем же.

Система: Игрок тратит пункт крови в начале хода (на момент начала хода он уже должен активировать Стремительность), первым действием персонажа за этот ход должно стать уклонение (обходной маневр). До конца хода все атаки, направленные на персонажа, получают сложность +2 (максимум 10). Удар из тени является производной силой Затемнения, и это также должно учитываться. На наблюдателя с достаточно высоким уровнем Прорицания эта уловка не действует, как не может она обмануть и тех, кто смотрит на бойца через объектив камеры или иное электронное устройство.

Эта способность стоит 14 баллов опыта.

Система МЕТ: При активации Стремительности в начале хода тратится дополнительный пункт крови. Запланированное на ход действие с Быстротой должно быть обходным маневром. На каждую атаку в течение хода, от которой персонаж уклонился (вместо того, чтобы нанести ответный удар), он получает 2 бонусных точки Характеристик.

Чтобы овладеть этой силой, персонаж должен обладать Быстротой и Незримым присутствием; Удар из тени стоит 6 баллов опыта.

Магия крови (Чародейство Ассамитов)

С чисто механической точки зрения, магия крови, практикуемая

ассамитской кастой чародеев, мало отличается от той, которой владеют Тремеры. Однако с точки зрения философии их разделяют целые миры. Тремеры помещают каждый фрагмент обретённых знаний в структурированную жесткую схему высоких герметических заклинаний. И, по контрасту, то, что практикует каста чародеев — это результат тысячелетий адаптации и слияния, слишком многообразный, чтобы считаться в каком-либо смысле «структурированным».

Задокументированные занятия Ассамитов магией крови начались ещё во Втором Городе. Первые связанные с Ассамитами чародеи были смертными магами, которым Хаким пообещал вечную жизнь в обмен на их верность и противодействие культу вампиров, поклонявшихся демонам (и, как утверждают некоторые, и другим противникам, как военным, так и политическим). Их первые труды — приспосабливание различных искусств к силе вампирского витэ — создало «основополагающие правила» современных практик магии крови, хотя многие более поздние исследования различными способами повторили эту работу. Многие из ранних магов крови оставались гулями Хакима, но другие потребовали Обращения у своего хозяина или различных высокопоставленных учёных и судей. Под руководством Хаким и их последующего хозяина, ур-Шульги, эти маги крови объединились в сплочённую группу, переняв традиции и методы как от учёных, так и от судей, но не став ветвью ни тех, ни других. В течение следующих нескольких тысячелетий была разработана нынешняя кастовая структура, и маги — пусть никогда и не будучи наиболее многочисленными из Ассамитов — стали равными своим собратьям в глазах их Предка.

Современная совокупность знаний, которой оперирует Чародейство Ассамитов, обращается к широкому спектру магических традиций, от экстатических обрядов последователей Кали и Шивы до спокойной точности фен-шуй и элегантных символических и математических преобразований исламских алхимиков и астрономов. По словам арабского философа аль-Кинди, которого многие чародеи и визири называют своим духовным прародителем: «Мы не должны стыдиться признать истину, из какого бы источника она не являлась к нам, даже если её несут нам прошлые поколения и чужеземцы. Для того, кто ищет истину, нет ничего более ценного, чем сама истина».

Чародеи всем сердцем приняли этот совет и подобные ему, и по-прежнему чтят такие наставления и в нынешние ночи. Двойной лозунг ассамитской магии крови, который некоторым новичкам кажется слегка противоречивым, это дисциплина и прагматизм. При таком огромном количестве путей для достижения одной и той же цели, уроки магии крови Ассамитов часто подталкивают ученика к выбору тех методов, что являются для него наилучшими, иногда даже доходя до того, чтобы передавать ученика между пятью или шестью учителями, пока не возникнет подходящее сотрудничество. Однако новичок, который воспринимает подобную свободу как возможность потакать лени или несерьёзности, не обретёт сочувствия. Чародеи слишком хорошо осознают, что их традиции открывают куда больше путей к беде, чем к успеху. Даже занимаясь искусствами, которые для достижения своих целей обращаются к изменённым состояниям сознания, чародеи остаются достаточно осторожными, чтобы пользоваться пережитым опытом, а не позволять переживаниям управлять собой.

Хранилища и гримуары

Как и у Тремеров, у Ассамитов есть обширные хранилища магических знаний. До Раскола главная магическая библиотека клана находилась в Аламуте, а ее филиалы работали в Бомбее, Марракеше, Кейптауне и Вильнюсе. Когда сторонники аль-Ашрада покинули Аламут, они не стали забирать с собой сокровища Великой библиотеки, удовольствовавшись копиями, записанными на компакт-диски последним советником Меди и Молнии. Считается, что библиотека в Бомбее попала в руки Катаян, поскольку ее смотрители с июля 1999 не выходят на связь ни с одной из фракций клана. Хранители библиотек в Марракеше и Кейптауне хранят верность ур-Шульги. Сотрудники Вильнюсского филиала, если верить слухам, постепенно перебираются в США, чтобы восстоединиться там с аль-Ашрадом, но их текущее местонахождение неизвестно, а все переданные им на хранения книги и записи выпали из обращения.

CD-копии (а их существует несколько дюжин) Великой библиотеки (а их существует несколько дюжин) представляют собой не вполне понятный сплав высоких технологий и древнего волшебства. Каждая из них состоит из 32 дисков, информация на которых по большей части представлена в виде оцифрованных изображений артефактов, слишком хрупких для помещения в копировальные аппараты и слишком сложных для того, чтобы Сара Шнайер успела составить их краткое описание за то время, что оставалось у нее до побега. Она применила новейшую схему кодирования, разработанную МИ-5, и даже аль-Ашрад не в силах объяснить, как его бывшая подчиненная вышла на этот код. Но по-настоящему талант Шнайер проявился в наложенных на диски чарах. Переработанный византийский ритуал защиты собственности отклоняет любую попытку скопировать содержимое дисков: при прямом копировании разрушаются жесткие диски и перегорают процессоры, обходные способы (например, переписывание данных с монитора на бумагу) также заканчиваются механическим разрушением носителя. Дополнительную защиту обеспечивает зловещий дух-хранитель. Стоит только чужакам (не входящим клан Ассамитов) прикоснуться к дискам или попытаться считать с них информацию, тут же появляется нечто, описываемое свидетелями как «кровавый вихрь, по форме смутно напоминающий человека». В первую очередь дух выжигает диски, а затем безжалостно убивает воришек.

Помимо общих библиотек, у многих Ассамитов имеются и свои собственные записи и книги. Их внешний вид и язык написания зависят от предпочтений каждого конкретного чародея. Кому-то нравится выводить причудливые завитушки деванагари по пергаменту, выделанному из кожи молодого козленка; другие складывают листки бумаги в скоросшиватели или начитывают текст на микрокассеты. Официальные записи чаще ведутся на арабском языке, иврите и хинди.

Неизвестно, ведет ли аль-Ашрад рабочий дневник. Никто ни разу не видел его личной библиотеки (если таковая вообще существует). Ур-Шульги, по всей видимости, тоже воздерживается от записей. По его словам, в материальных памятках он не нуждается.

Механические различия

Магия крови Ассамитов, которую, говоря о Дисциплинах, называют Чародейством Ассамитов, механически ничем не отличается от систематизированной Тремерами Тауматургии, описанной в основной книге правил **Vampire: The Masquerade**. Однако хотя эти две системы и работают на основе схожих принципов (использование вампирского витэ для подпитки проявлений сознательной воли, чтобы произвести изменения в материальном или духовном мире), их нельзя считать ни совместимыми, ни взаимодополняющими. Тремер раз за разом в деталях воспроизводит один и тот же ритуал. Ассамит может за целое тысячелетие не провести дважды одинаково один и тот же обряд (хотя некоторым Ассамитам это отлично удаётся, благодаря привычке и точности). Он всегда проходит одни и те же основные этапы, но все детали между этими этапами могут меняться в соответствие с его настроением и ситуацией.

Как и следовало ожидать, изучающие Чародейство Ассамитов сталкиваются со значительными сложностями при освоении других магических традиций, поскольку основные принципы начинают различаться, как только вы продвигаетесь дальше, чем «вы изменяете окружающий мир, используя собственную волю в качестве направляющей силы, а свою кровь Каинита — в качестве источника энергии». Для чародеев Ассамитов при изучении других магических путей любая стоимость в очках опыта увеличивается вполовину (округление вверх). Вдобавок, даже если чародей и включает эти навыки в свой репертуар, они по-прежнему остаются чуждыми для него. Любое применение «чужого» пути требует траты дополнительного пункта крови, а проведение ритуалов занимает втрое большее время, чем обычно, и требует одного дополнительного успеха для получения желаемого результата **(Система MET:** один дополнительный пункт Крови за пути, при ритуалах тратится в три раза больше времени и на две точки Характеристик больше, чем при использовании Чародейства).

Ассамитская магия крови должна отмечаться на листе персонажа как «Чародейство Ассамитов». Если персонаж сумеет изучить основы другой Дисциплины магии крови, вроде Тауматургии, Некромантии или Чародейства Сетитов, её следует обозначить на листе под её собственным именем. Естественно, что игрок должен отмечать отдельно для каждой из Дисциплин, какие пути и ритуалы знает персонаж.

Пути и ритуалы Ассамитов

У чародеев, помимо уникальных разработок, есть и собственные варианты самых разнообразных магических техник. Приведенный ниже список не охватывает все сокровища Великой библиотеки, но все же может послужить отправной точкой для игроков и Рассказчиков, желающих разобраться в возможностях ассамитских чародеев. В список не входят пути и ритуалы, о которых в этой или других книгах сказано, что изначально их разработали Ассамиты. Перечень составлен для каждой книги отдельно; вначале перечисляются пути, а затем известные Ассамитам ритуалы, упоминаемые в данной книге. В скобках приводятся названия, которыми предпочитают пользоваться чародеи (если эти

названия отличаются от общепринятых). Звездочкой помечены пути, которые чародей-Ассамит может выбрать в качестве основного, если, конечно, на то будет согласие его наставника

Vampire: The Masquerade (Вампиры: маскарад)

Пути: Путь Крови, Привлечение огней*, Движение разума*, Путь Сотворения, Руки разрушения.

Ритуалы: Защита неприкосновенного убежища (Завеса воли), Проснуться с вечерней свежестью (Черный восход), Связаться с родным сиром (Говорить с сиром), Отклонение деревянной погибели (Отклонение пронзающего кола), Защита от гулей, Главный фокус вливания витэ (Глоток из камня), Бестелесное передвижение (Проход духа), Кость лжи (Пятно вины).

Guide to the Camarilla (Руководство по Камарилье)

Пути: Управление стихиями*, Мощь Нептуна*, Управление духом*, Управление погодой*.

Ритуалы: Привлечение сосуда передачи (Обманно запечатанный сосуд), Заклинание пастыря (Безмолвное бдение пастыря), Чистота плоти, Вдоль по крови, Горящий клинок, Надевание маски теней, Защитный круг против гулей, Кровавый помощник, Острие отложенной неподвижности, Защита/защитный круг от люпинов, Щепочный слуга, Защита/защитный круг от Сородичей, Зачаровать талисман, Защита/защитный круг от духов / призраков / демонов.

Guide to the Sabbat (Руководство по Шабашу)

Пути: Путь возмездия отца (Путь больного шакала).

Ритуалы: Прилив крови, Осветить след жертвы, Глаза ночного сокола, Машинная атака, Исцеление родной землей, Зеркало второго взгляда.

Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

Пути: Алхимия, Сосредоточенный разум (Отзвук Нирваны), Путь кровавого проклятия.

Ритуалы: Зашифровать послание (Глаза верных), Возрождение смертного тщеславия, Писец, Почувствовать волшебство, Изготовление кровавого камня (Отследить направление), Нехоженый след, Шаги ужаснувшихся (Бег к правосудию), Прикосновение белладонны (Немилость Хакима), Породить немощь, Отрезанная рука.

Пробуждение Стали

Хотя боевое мастерство вряд ли является основной целью касты чародеев, у них с давних пор существует традиция быть готовыми к тому, чтобы защищать себя и, если возникает необходимость, помогать касте воинов на поле боя (хотя они не участвовали ни в каких крупномасштабных боях со времён Долгой Ночи). Пробуждение Стали — наследие этой готовности, путь, который, как говорят, начался с алхимиков, проводивших исследования в кузницах Толедо и Дамаска. Данный набор умений сосредотачивается на символике клинка как высочайшего продолжения тренированного тела воина, обращаясь к мифам, которые различные воинские традиции связывали со своими мечами и кинжалами: в том числе европейские крестоносцы и их

освящённые клинки, крисы индонезийских мастеров пенчак-силата, индийские гуркхи и их ножи-кукри. Мастера Пробуждения Стали сосредотачиваются на этих символах, обращаясь к силе своей крови, чтобы улучшать оружие и собственные навыки.

Изучающие Пробуждение Стали обнаруживают, что для полного освоения этого пути необходимо точное понимание как формы, так и функции клинка. Значение Фехтования или навыка Ремесло у персонажа должно быть равно или выше уровня его Пробуждения Стали. Те, кто практикуют этот путь, также понимают, что приобретаемые ими знания излишне специализированы. Путь эффективнее всего работает с мечами и клинками, и владелец может применять его эффекты лишь на режущее оружие. Любые попытки применить эффекты пути на режущее оружие другого типа получают +1 к сложности.

Система MET: Чтобы использовать эту способность на другом режущем оружии, нужно потратить дополнительный пункт Крови. Сумма значений *Фехтования* и *Ремесла: Кузнечное дело* должна быть равна вашему уровню умения. Для перепроверок Пробуждения стали используются *Фехтование* и Ремесло: *Кузнечное дело*.

* Разговор с клинком

Хотя лишь немногие Ассамиты утверждают, что беседовали с душой оружия, и кузнецы, и воины в течение многих веков приписывали клинкам свойства одушевлённых предметов. Владеющие Прорицанием знают, каким образом неодушевлённые предметы могут нести в себе образы из своего прошлого. Разговор с Клинком позволяет владельцу погрузиться в события, которые происходили вокруг его оружия. Некоторые Ассамиты утверждают, что благодаря этому оружие лучше лежит у них в руке, другие говорят о восприятии истории, которую несёт в себе древний клинок. Для получения самих образов может требоваться всего лишь мгновение, хотя многие предпочитают куда более долгий разговор, если позволяет время.

Система: Объем информации об истории клинка и его текущем состоянии зависит от количества полученных успехов (большее количество баллов также позволяет узнать все сведения, которые были бы получены при меньшем числе успехов). При трёх или более успехах чародей может на единицу снизить сложность своей следующей попытки применения ритуала магии крови на оружие.

Один успех — Лишь физическая информация: точная длина и вес (до микрометра и миллиграмма), химический состав (при условии, что персонаж смыслит в металлургии), количество кубиков на повреждения и тип повреждений (летальные или усиливающиеся).

Два успеха — Беглый исторически обзор: где и когда было выковано оружие, имя и лицо его кузнеца, короткие проблески о важных событиях в течение его существования.

Три успеха — Чародейское постижение: тип и относительный уровень силы любых чар или сверхъестественных улучшений, наложенных на оружие, а также имя и лицо индивидуума, наложившего их.

Четыре успеха — Подсознательный синтез: всестороннее знание истории клинка. На следующие семь ночей персонаж опознает вкус любой крови, которая когда-либо попадала на клинок — так, словно пробовал её сам.

Пять успехов — Полное слияние: меч и его владелец оказываются связаны глубже и прочнее, чем на физическом уровне. Рассказчик определяет, какую информацию клинок передаёт персонажу, но туда может входить любое событие из истории клинка или любой аспекта его нынешнего существования и состояния.

Система MET: Выполняется статическая Ментальная проверка (не более пяти точек Ментальных характеристик) со сложностью 7. В случае успеха см. список выше («успешные баллы» заменяются на «точки Характеристик»). Окончательное решение о том, какой объем информации вы можете получить от своего клинка, принимает Рассказчик.

** Хватка горы

Даже лучший скимитар в мире ничем не поможет своему владельцу, если лежит от него в пяти ярдах. Хватка Горы укрепляет духовную связь между мечом и его владельцем, чтобы усилить физическую хватку держащего оружие. Клинок, находящийся под действием этого умения, никогда не покинет руки владельца вопреки его воле.

Система: До конца сцены у персонажа имеется количество автоматических успехов на сопротивление любым попыткам разоружения, равное числу набранных успехов. Он не может случайно выронить оружие (это означает, что провалы приведут к членовредительству, а не к тому, что оружие выпустят из рук). Если персонажа каким-то образом обезоружат вопреки Хватке Горы, он может призвать клинок обратно в руку, вновь активировав эту способность — при условии, что он ясно видит своё оружие.

Система MET: Тратится точка Ментальной характеристики. До конца

сцены (эпизода) вы можете складывать Ментальные и Физические характеристики, противостоя попытке обезоружить вас, к тому же вы не можете случайно выронить оружие. Если вас все же удастся обезоружить, вы можете призвать клинок назад в руку, успешно пройдя статическую Ментальную проверку со сложностью, равной числу шагов между вами и клинком.

*** Пронзить стальную кожу

На этом уровне постижения чародей может направлять свой клинок с такой точностью, что бьёт по физической защите противника, а не по его телу. Меч обрушивает всю мощь своей ярости на указанный объект, разрубая даже самую прочную кольчугу или броню. Это уничтожает защиту жертвы, оставляя её уязвимой для следующей атаки. Пусть в нынешние ночи эта способность имеет лишь ограниченное применение, поскольку панцирная броня канула в забвение, она продолжает существовать в ряду навыков пути, благодаря умению уничтожать другие препятствия.

Система: На количество ходов, равное числу набранных успехов, каждая успешная атака, проведённая персонажем, наносит повреждения броне цели, а не ей самой. Броня, разрушаемая подобным образом, должна быть металлической. Когда персонаж проводит успешную атаку против бронированной цели, игрок не делает бросок на повреждения. Вместо этого он бросает количество кубиков, равное бонусу повреждений клинка (число кубиков, которое добавляется к его Силе) против сложности 7. Каждый успех снижает бонус поглощения брони на единицу. Броня, у которой запас кубиков на поглощение таким образом сокращается до нуля, полностью уничтожена и не годится к дальнейшему использованию.

Пока действует эта сила, атака против небронированной цели наносит половинный урон (округление вниз). Дополнительные успехи, помимо требующихся на уничтожение брони, не оказывают никакого эффекта. По решению Рассказчика с помощью этого умения может уничтожать и другие неодушевлённые объекты (стены, двери, машины, иные препятствия) без нанесения значительного урона клинку. С точки зрения этой способности Стойкость считается частью Выносливости жертвы, а не внешней бронёй.

Система MET: В течение этого хода и следующих трех любая ваша успешная атака с оружием позволяет снять с противника в два раза больше уровней брони, чем вы сняли бы уровней здоровья при обычной атаке. По решению Рассказчика вы можете с разнообразными эффектами разрубать неживые предметы, которые ваше оружие в обычном состоянии повредить не могло.

**** Бритвенный щит

Многие мечники считают, что поединок — это лучшая проверка воина, поскольку она помещает противников в равные условия: смерть находится на расстоянии всего лишь трёх футов стали, и лишь навыки бойцов определяют, кто из них уйдёт с победой. Однако наблюдатели, склонные не к романтике, а прагматизму, указывают, что враг, вооружённый стрелковым оружием, будь то лук, праща или пистолет, может нанести удар с куда большего расстояния, чем длина руки. Хотя Пробуждение Стали и не может полностью отменить это

преимущество, данная способность дарует умелому чародею некоторую степень защиты, поскольку клинок вклинивается между своим хозяином и атакой, нанесённой издалека.

Система: В течение нескольких ходов (их число равно числу набранных успехов), персонаж может отбивать снаряды. Для этого необходимо одно действие на каждый снаряд, который персонаж желает блокировать, и персонаж должен видеть надвигающийся снаряд (Обострённые Чувства позволяют визуально отслеживать пули). Каждая попытка парирования требует броска Ловкость + Фехтование, сложность определяется скоростью снаряда. Для брошенных предметов сложность будет 6, для стрел и арбалетных болтов — 7, для пуль — 9. Каждый успех отнимает единицу от количества успехов в броске атакующего.

Бритвенный Щит не позволяет персонажу блокировать атаки, в которых не задействованы твёрдые снаряды, вроде атак пламенем, молниями или плевками крови.

Система MET: В течение этого хода и следующих трех вы можете пользоваться своими точками в Фехтовании для перепроверок при попытке отразить дистанционную атаку. Для этого вам необходимо видеть летящий в вас снаряд. Для отражения пуль нужно владеть Обостренными чувствами или аналогичным умением.

***** Удар в истинную плоть

Хотя пацифисты и могут найти другое применение клинкам, перековывая свои мечи на орала, воину известно, что мечи создавались лишь для одной цели: рубить плоть врага в кровавые ошмётки. Удар в Истинную Плоть пробуждает самую глубинную сущность оружия чародея, делая его воплощением самой сути клинка (или, как сказали бы личности с классическим образованием, пробуждая его платоническую форму), одновременно упрощая его цель до столь же базового уровня. Результаты подобного заклинания обычно бывают разрушительными как на философском, так и на практическом уровне, поскольку оружие и жертва на время утрачивают все сверхъестественные характеристики.

Система: Эффекты Удара в Истинную Плоть действуют количество ходов, равное числу набранных успехов, и завершаются с первой же успешной атакой, которую персонаж производит в течение этого периода. Клинок наносит лишь базовое количество летальных повреждений, которое обычно наносит оружие подобного типа и размера, вне зависимости от всех чар, которые были на него наложены (хотя улучшения, полученные благодаря силе или скорости владельца, вроде Могущества или Стремительности, по-прежнему оказывают нормальные эффекты, как и дополнительные успехи в броске атаки).

Однако любые сверхъестественные защиты жертвы (в том числе и Стойкость) аналогичным образом снимаются — она поглощает урон лишь своей базовой Выносливостью. Если снятие этих защит лишает жертву способности поглощать летальные повреждения, она вообще не может поглощать урон. Обычная броня защищает от этой атаки, поскольку является несверхъестественной формой защиты.

Система MET: Помимо обычной стоимости в пунктах Крови, тратится

две точки Ментальных характеристик. Сразу же после этого нападите на противника с клинком (трата крови и атака составляют одно действие). На время нападения клинок утрачивает все сверхъестественные модификации, повышающие точность и ударную силу, и наносит только базовый урон, общий для оружия такого типа (при этом Могущество, Стремительность и аналогичные способности по-прежнему влияют на ваши силу и скорость).

Ваша жертва не может воспользоваться сверхъестественными силами (в том числе и Стойкостью), чтобы поглотить, отразить, перенаправить или иным образом повлиять на получаемый урон. Дополнительные уровни здоровья не учитываются: если в результате этого нападения жертва потеряла все свои Уровни нормального здоровья, она тут же утрачивает и дополнительные уровни, и последующий урон, полученный в ходе нападения, переносится на уровень Ушибов (Bruised). Броня действует как обычно, обеспечивая соответствующую степень защиты.

Достоинства и Недостатки

Зависимость от магии (3 или 5 баллов, Физический Недостаток)

По какой-то причине - слабая воля, чрезмерное употребление ритуальных зелий наподобие *калифа*, отклонения, оставшееся еще со времен обычной человеческой жизни, - у вас развилась зависимость от алхимических психотропных веществ, которые некоторые чародеи используют для фокусировки своей магии крови. Эта зависимость выходит за пределы обычного физического или психологического привыкания и явным образом сказывается на владении различными силами. Ваша способность к Чародейству зависит от того, насколько часто вы потворствуете своей зависимости.

Если вы получили этот Недостаток за 3 балла, сложность всех бросков на магию крови (в том числе и на использование способностей путей и ритуалов) возрастает на 2. Если Недостаток дал вам 5 баллов, вы вообще не можете сосредоточиться, и даже простейшая магия крови оказывается вам не по силам. И только своевременно принятое «волшебное зелье» позволяет решить эту проблему.

Приобрести этот Недостаток могут только персонажи с минимум одной точкой в Чародействе Ассамитов. Представители других кланов могут получить его только в том случае, если им каким-то образом удалось обучиться этой Дисциплине.

Система MET: Если вы выбрали Недостаток за 3 балла, все проверки на магию крови потребуют от вас вложить на две точки Характеристик больше, чем обычно. Если Недостаток обошелся вам в 5 баллов, вы не можете использовать возможности магии крови и ритуалы. Как уже говорилось ранее, решить эту проблему можно, приняв соответствующее зелье. Выбрать этот Недостаток можно только при наличии хотя бы одного базового умения

Чародейства Ассамитов. И для особо одаренных: прием наркотиков отыгрывается, игроку ничего принимать НЕ НАДО.

Несвободный (3 балла, Сверхъестественный Недостаток)

По какой-то причине проклятие Тремеров подействовало на вас сильнее, чем на большинство ваших товарищей по клану. Пока чары держались на всем клане, отличие было не слишком-то заметным. Но когда ур-Шульги снял проклятие, оказалось, что всей силы ритуала не хватило для того, чтобы очистить вас. Сейчас вы испытываете обычную для вашей касты тягу к крови Каинитов, но для вас столь желанная жидкость по-прежнему осталось ядом.

В вашем случае проклятие Тремеров продолжает действовать, пусть и с меньшей силой. Когда вы пьете витэ Каинита, не принадлежащего к клану Ассамитов, ваш запас крови пополняется на соответствующее число пунктов крови. Но, попав в организм, каждый пункт витэ автоматически причиняет один уровень непоглощаемых летальных повреждений, а также вызывает необычный токсический шок и внутренние кислотные ожоги. С другой стороны, вам проще сопротивляться обычной для касты воинов тяге (сложность попыток уменьшается на единицу), так что можете считать это чем-то вроде терапии отвращения. Для визирей и чародеев стоимость этого Недостатка возрастает до 4 баллов, но при этом, помимо обычной для своей касты слабости, персонаж получает и зависимость касты воинов.

Система МЕТ: За каждый поглощенный пункт Крови Каинита, не принадлежащего к клану Ассамитов, вы получаете один уровень летальных повреждений, при этом ваш запас Крови пополняется как обычно. Вы не можете воспользоваться Стойкостью или иной сверхъестественной силой, чтобы уменьшить получаемые повреждения. При каждой проверке на Самоконтроль, связанной со слабостью касты воинов, вы получаете одну бесплатную перепроверку.

…О нас, о горсточке счастливцев, братьев.
Тот, кто сегодня кровь со мной прольет,
Мне станет братом…
— *Генрих V (акт IV, сцена III)*, У. Шекспир

Три касты. Четыре фракции. Сотня языков. Десять тысяч лет истории.

Казалось бы, Детей Хакима, таких разных и несхожих между собой, невозможно поделить на группы. И все-таки такие попытки делались. Описанных ниже персонажей можно рассматривать как типичных представителей той или иной группы или как исключения из правил, в зависимости от точки зрения наблюдателя. Некоторых из них можно использовать в игре – придумайте историю, пропишите Характеристики, и у вас уже готов персонаж, только-только выпущенный из недр Горы и стремящийся доказать свою доблесть и полезность клану. Другие уже потеряли счет столетиям, и их не стоит беспокоить по пустякам, иначе обескровленный труп незваного гостя украсит собой склон горы – в назидание прочим наглецам.

Страшила

Цитата: *Планы изменились, дорогуша, – мы отправляемся в небольшое путешествие. Не вздумай кричать, а то я забью ножку от стула тебе в сердце и вынесу тело в мешке для грязного белья. Мои друзья сейчас договариваются с твоим сиром, и ты у нас будешь козырной картой.*

Введение: В тех уголках мира, куда не дотягивается рука закона, тоже живут богатые люди. У многих из них есть семьи, и вы сами быстро обогатились, как только поняли, сколько стоят некоторые из членов этих семей. Порою папаши думали, что вы их дурачите, и тогда маленький трупик ложился в безымянную могилу. Но чаще преданные мужья понимали, что дело серьезно, и получали своих жен назад в целости и сохранности. Вы были

профессионалом в бизнесе, где кишмя кишат любители. Вы избавлялись от товара только после третьего отказа в платеже, никогда не проворачивали две сделки подряд в одной и той же стране и никогда не нарушали соглашений.

Время от времени вы выполняли работу на заказ – скорее разнообразия ради, чем из-за нужды в деньгах. Ну вот взять, для примера, последнюю вашу работу. В Афганистане разгоралась война между наркоторговцами, и одна сторона решила, что их конкуренты поумерят свои аппетиты, если сын их главаря окажется в заложниках. Оплата вас устроила (в тех местах, где вы обычно обитали, героин был предпочтительней наличности), а сам заказ показался интересным.

Похитить мальчишку оказалось делом несложным. Обманув охрану, вы пробрались на участок наркоторговца, через окно залезли в спальню к подростку, пока тот спал, и вогнали в него дротик с транквилизатором. Через десять минут вы уже были в своей машине, еще через час - летели к назначенному месту встречи в Кашмире.

Когда между вами и взлетно-посадочной полосой было тридцать миль, он встал, прошел в кабину и всадил дротик вам в шею. Очнувшись, вы увидели, что «жертва» сидит у вас на груди, а в лицо вам смотрит дуло пистолета – вашего пистолета. Как оказалось, мальчишка был испытанием, и вы это испытание прошли. Теперь вам предстояло работать на него и его организацию.

Концепция: Вы похищали людей, а затем возвращали их за оговоренную плату, и в своем деле вы были профессионалом. Теперь вы похищаете вампиров. Часть из них потом возвращается, часть навеки исчезает в недрах Аламута. Новые способности пришлись вам по вкусу, хотя утрата былой свободы все еще тяготит вас. Вам нравилось быть независимым дельцом, и вы по-прежнему время от времени беретесь за сторонние заказы, чтобы не утратить навыков.

Советы по отыгрышу: Вежливость ничего не стоит, при этом помогает договариваться с нанимателями, со старейшинами, которые иногда «просят» вас выполнить то или иное задание, и даже с жертвами. Вы давно перестали думать о моральной стороне своих поступков: подвергая опасности чьих-то близких, вы всего лишь получаете определенное преимущество. Разумеется, сами вы никогда бы не позволили себе такой слабости, как искренняя привязанность к другому существу.

Имущество: пистолет и дротики с транквилизатором, электрошокер,

хлороформ и тряпицы, колья, клейкая лента, наручники, отмычки, алмазный резец, руководства по системам безопасности разных производителей, фургон с болтами и кандалами в кузове.

Name: _____
Nature: Loner
Demeanor: Conformist
Age: _____
Generation: 11th
Clan: Assamite (warrior)
Creature: Ghoul Rider
Concept: _____

Willpower
Courage
Blood

Auspex
Celerity
Obfuscate
Quietus
Stealth
Vigor

Backgrounds
Contacts 3
Generation 2
Herd 3
Influence (Street) 1
Resources 3

Influences

Merits & Flaws
Beautiful x2 Tireless x2
Quick
Tough
Dignified
Diplomatic
Eccentric
Alert
Insightful
Intuitive
Knowledgeable

Brow
Credit Done
Etiquette

Physical
Social
Mental
Reflective
Vigilant
Wise

Flaming
Mute
Streetwise

Party Members

Auto-Control/Awareness

Current Condition

Name: _____
Creature: Ghoul Rider
Concept: _____
Clan: Assamite (warrior)
Generation: 11th

Willpower
Courage
Blood

Auspex
Celerity
Obfuscate
Quietus
Stealth
Vigor

Backgrounds
Contacts 2
Generation 2
Herd 3
Resources 3

Influences

Merits & Flaws
Defective Blood x2 Short Sighted
Masked (1000 Faces)
Quietus x 2 (Silence of Death, Scorpion's Touch)

Physical
Social
Mental
Security
Unobtrusive
Unremarkable

Party Members

Auto-Control/Awareness

Current Condition

Name: _____
Nature: Brave
Demeanor: Rogue
Age: _____
Generation: 11th
Clan: Assamite (warrior)
Creature: Bagman
Concept: _____

Willpower
Courage
Blood

Auspex
Celerity
Obfuscate
Quietus
Stealth
Vigor

Backgrounds
Contacts 2
Generation 2
Resources 3

Influences

Merits & Flaws
Beautiful x2 Tireless x2
Alacrity x2
Charming
Genial
Unremarkable

Physical
Social
Mental
Brawl
Intimidation
Vigilant

Party Members

Auto-Control/Awareness

Current Condition

Name: _____
Nature: Loner
Demeanor: Conformist
Age: _____
Generation: 11th
Clan: Assamite (warrior)
Creature: Ghoul Rider
Concept: _____

Willpower
Courage
Blood

Auspex
Celerity
Obfuscate
Quietus
Stealth
Vigor

Backgrounds
Contacts 3
Generation 3
Influence (Street) 1
Resources 1

Influences

Merits & Flaws
Beautiful x2 Tireless x2
Quick
Tough
Dignified
Diplomatic
Eccentric
Alert
Insightful
Intuitive
Knowledgeable

Brow
Credit Done
Etiquette

Physical
Social
Mental
Reflective
Vigilant
Wise

Flaming
Mute
Streetwise

Party Members

Auto-Control/Awareness

Current Condition

Курьер

Цитата: *Цинциннати – Нэшвилл? Да без вопросов. Дайте мне полчаса на разогрев и спускайтесь вниз с пакетом. Я доберусь туда к рассвету, хотя из-за ремонта на трассе это будет сложновато.*

Введение: Вы всегда ценили то уединение, которое дарят автомагистрали. Пока у вас был бензин в баке, а перед глазами разворачивалась дорога, конечный пункт не имел значения. Еще в старших классах вы подрядились курьером в юридическую фирму – развозили документы во время летних каникул. После школы бывшие наниматели предложили вам ссуду на обучение в колледже. Вы два года убили на введение в право, пока наконец не решили, что чем тратить сорок лет на бумажную работу, проще будет сразу покончить с собой, въехав в мостовую опору. Плата за следующий семестр пошла на курсы по безопасному вождению и стрельбе, и уже через два месяца вы получили лицензию материально ответственного курьера. За год работы вы выплатили ссуду, еще через два года – выкупили автомобиль и стали сами себе хозяином.

Вы брались только за легальную работу, хотя некоторые из предложений «с другой стороны» были весьма заманчивы. Перевозка наркотиков была слишком рискованным занятием: даже если вы не попадете в тюрьму, у вас отберут лицензию. Но постепенно вы начали видеть схему, в которую укладывались кое-какие из ваших заказов. Балтимор – Нью-Йорк – Бостон – вот тот маршрут, по которому вы постоянно перевозили медицинские препараты в опечатанных холодильных камерах. От вас требовалось точно в срок доставить эти камеры в очередную безымянную промзону. Вы осторожно начали наводить справки, не столько из любопытства, сколько для того, чтобы убедиться в законности груза.

Один из заданных вопросов оказался излишне рискованным. Наниматели решили, что вы – слишком ценный кадр, чтобы просто убить вас, и поделились с вами своей тайной.

Концепция: Вы – курьер. Ваша работа – перевозить грузы, пассажиров и документы, которые по каким-то причинам нельзя передать иным способом. Вас обратили примерно за шесть месяцев до Раскола, и Камарилья понравилась вам куда больше, чем кучка вооруженных до зубов технофобов со склонностью к геноциду. Ну да, среди князей тоже хватает таких, кто не доверяет системам связи, так что теперь

вы доставляете из города в город личные сообщения. Этакий почтовый дилижанс с клыками.

Советы по отыгрышу: Если вы не за рулем, то почти наверняка хотите за него сесть. Вас переполняет энергия, вы всегда готовы сорваться с места и умчаться туда, где еще не были, чтобы увидеть новые дороги. К вождению вы относитесь со всей серьезностью (иначе и быть не может, ведь в нем – вся ваша жизнь) и не идете на неоправданные риски, хотя отлично умеете рисковать, когда того требует ситуация. Ваши автомобили всегда в полном порядке. В чем-то ваше отношение к ним сродни отношению хищника к своей территории: тем, кто оказался с вами в одном автомобиле, лучше будет пристегнуться, заткнуться, ухватиться за что-нибудь покрепче и не мешать вам работать.

Имущество: водительские перчатки, сотовый телефон с наушниками, наладонник Palm VII с GPS-навигатором, стопка дорожных карт с вашими пометками, разрешение на скрытное ношение оружия, лицензия материально ответственного курьера, прижизненная карточка члена Общества анонимных алкоголиков, пистолет Глок 22, Eagle Talon[1] с полным приводом, джип Grand Cherokee с дополнительной системой безопасности, обширная коллекция музыкальных записей.

[1] Спортивный автомобиль производства концерна «Крайслер».

Координатор по тактическим вопросам

Цитата: *Отряд два, вы выбиваетесь из графика. Если не можете починить машину, угоните другую и продолжайте движение. Вы должны быть на месте до того, как закончится показ и все вырожденцы разойдутся. Отряд три, полицейская радиостанция сообщает, что у вас там драка в баре и туда выдвигаются патрули. Переместитесь на пять кварталов к северу и займите стройплощадку на пересечении Седьмой и Магнолий. Нельзя, чтобы нас обнаружили до того, как стая Плотника начнет отвлекающий маневр.*

Введение: Свою карьеру вы начали с должности командира взвода легкой пехоты; там вы научились передвигать людей, как шахматные фигурки по доске, с помощью радио и нарисованной в уме карты обстановки. Уволившись из армии, вы поступили в правоохранительные органы и быстро стали одним из лучших специалистов по управлению кризисными ситуациями. Пять лет вы проработали координатором действий спецназа в полицейском управлении Сан-Франциско, пока однажды ситуация с заложниками не вышла из-под контроля. Забаррикадировавшиеся преступники убили четырех полицейских и больше дюжины гражданских. Отдел собственной безопасности быстро и без лишних сантиментов провел расследование, и вас вышибли из органов. Некоторое время вы проработали участковым диспетчером в одном из округов Техаса, а потом до них добралось ваше досье, и вас снова попросили на выход. Вы двинулись дальше на юг, иногда подрабатывая телохранителем, пока один из торговцев оружием в Юкатане не нанял вас, предложив возглавить его небольшую армию.

Вскоре босс представил вас своим коллегам. Кое-кто из этих ребят вам сильно не понравился, но работа полицейским осталась в далеком прошлом. И потом, деньги – отличное лекарство от угрызений совести. К тому времени, как вам пришлось организовывать свое первое «мокрое» дело (нападение на имение горнодобывающего магната и уничтожение всего, что там шевелится), вы уже научились наслаждаться властью, которую давала вам командирская должность. Две дюжины человек с автоматическим оружием

готовы были выполнить любой ваш приказ и убить любого, на кого вы укажете. Когда вы спросили у босса, каким будет следующее задание, он улыбнулся и сказал «Мы нападем на Корпус-Кристи[1]».

Концепция: Вы вошли в состав Черной Руки через несколько месяцев после обряда создания. Вы – прирожденный командир, из тех, чьи умения так необходимы сейчас Шабашу. Чтобы спустить курок, большого ума не требуется. Другое дело - согласовать движение лежащих на спусковых крючках пальцев в шести враждующих стаях, которые к тому же рассеяны по принадлежащему Камарилье городу. Вы редко встречаетесь с теми вампирами, которым отдаете приказы – они для вас лишь имена из списка, набор умений да голоса в рации. Самыми ценными своими качествами вы считаете зрительное воображение и голос. Воображение дает вам возможность держать в памяти мысленную картину всей операции, а тренированные голосовые связки - доносить четкие приказы даже сквозь статический шум и грохот выстрелов.

Советы по отыгрышу: Обычно вы методично планируете всю операцию, но знаете, когда надо отбросить прочь все схемы и действовать по наитию. Помните главное правило командира: всегда ведите себя так, словно вы полностью контролируете ситуацию, даже если на самом деле все катится к чертям. Проявляйте должное уважение по отношению к вышестоящим, но не давайте спуску чванливому бродяге-Ласомбра, который вообразил, что может спланировать нападение на город просто потому, что посмотрел все три «Крепких орешка». О прошлой жизни вы не сожалеете – спасибо Ритуалу создания.

Имущество: радиогарнитура, сотовый телефон, очки ночного видения, защитное снаряжение спецназовца, пистолет Беретта 92F, АК-47, старенький «Лэнд Ровер» с радиотранслятором, два гуля-телохранителя в украденной полицейской форме.

[1] Город в шт. Техас, США.

Name: Lucien Lefevre

Character Concept: Tactical Coordinator

Clan: Assamite (Antitribu/Baston)

Generation: 13th

Age:

Nature: Director

Demeanor: Survivor

Willpower: ●●○○○○○○○○

Blood: ●●●●●●●●●●○○

Courage: ●●●●○

Self-Control/Instincts: ●●●○○

Conscience/Conviction: ●●○○○

Path of Humanity: ●●●○○

Physical
- Quick
- Tenacious
- Wiry

Social
- Commanding x2
- Magnetic
- Dignified
- Persuasive x2
- Intimidating x2

Mental
- Alertx2
- Shrewd
- Discerning
- Knowledgeable x2
- Observant

Abilities
- Academics x2
- Leadership x2
- Firearms x2
- Melee
- Intimidation

Backgrounds: Retainers x3

Influences

Disciplines: Celerity (Alacrity); Obfuscate (Cloak of Shadows, Mask of 1000 Faces); Quietus (Silence of Death)

Merits & Flaws

Name: Charlotte Lamar

Character Concept: Control Lawyer

Clan: Assamite (Warrior)

Generation: 13th

Age:

Nature: Traditionalist

Demeanor: Judge

Willpower: ●●○○○○○○○○

Blood: ●○●●●●●●●●●●

Courage: ●●●●●

Self-Control/Instincts: ●●●○○

Conscience/Conviction: ●●○○○

Path of Humanity: ●●●●○

Physical
- Agile
- Enduring
- Energetic

Social
- Charming
- Persuasive x 3
- Diplomatic
- Witty
- Eloquent

Mental
- Mental
- Shrewd
- Dedicated
- Observant x 2
- Knowledgeable 2

Abilities
- Brawl
- Leadership
- Expression
- Melee, Politics
- Law
- Subterfuge

Backgrounds
- Allies x3
- Influence (Legal x1)
- Resources x3

Influences
- Legal x3

Disciplines: Obfuscate (Cloak of Shadows, Mask of 1000 Faces); Quietus (Silence of Death)

Merits & Flaws

Посредник

Цитата: *Что? Вы хотите, чтобы я убила этого бедолагу? Это невозможно. Я таким не занимаюсь. Это так некультурно! (пауза) Но если подумать... так получилось, что я знаю несколько ребят, которые время от времени берутся за грязную работу, и охотно познакомлю вас с одним из них... за определенный процент, конечно.*

Введение: вы всегда были правильной девочкой (может быть, даже слишком правильной). Организованные системы привлекали вас своей элегантностью. Природа самой системы вас интересовала мало, будь то математика, музыка, вычислительная техника или бизнес. Вам достаточно было того, что систему можно проанализировать и увидеть, как работают ее составные части, складываясь в единое целое. Вы едва не решились стать бухгалтером, но высокая стипендия склонила чашу весов в пользу юриспруденции. Сразу же после выпускных экзаменов вы занялись уголовными делами, намереваясь привнести порядок в хаотичный мир.

Три года в судах Гамбурга полностью вымотали вас. Каждый день в зале суда вы узнавали о новом злодеянии и видели очередное чудовище в человеческом обличии. Все ваши усилия изменить мир оказывались бесполезными. Однажды вечером, когда вы с коллегами собрались за рюмкой спиртного, вы поняли, что выбрали неверный путь. Надо было не насаждать порядок, а укреплять его. Взяв отпуск за свой счет, вы погрузились в изучение договорного права. Уже через шесть месяцев вы работали на одного из крупнейших немецких производителей оружия, составляя многомиллиардные договоры. Во время крайне напряженных переговоров с одной из ближневосточных корпораций вы получили от ее представителя чрезвычайно соблазнительное предложение. Как оказалось, он изучил составленный вами договор и восхищен той четкостью, с которой вы сформулировали условия вашей стороны. Его компания охотно воспользовалась бы вашими талантами при заключении сделок с различными представителями Старого Света, которые не питают уважения к арабам. Предлагаемая зарплата оказалась вдвое выше суммы, которую вы собирались запросить. А вот план медицинского страхования вас удивил.

Концепция: Каста воинов долгое время поставляла наемников, будь то телохранители, убийцы или специалисты с более изощренными навыками. Кто-то должен выступать от имени этих воинов, чтобы их честь не пострадала от неприемлемых условий, а сами они не оказались загнаны в ловушку невыполнимого контракта. Вы – профессиональный посредник и получаете

неплохой доход от сделок, заключенных только и исключительно благодаря вашей помощи. После Раскола вы вошли в число лишенцев, но до сих пор поддерживаете целую сеть контактов, которая позволяет вам договариваться о работе для воинов вне зависимости от их политических убеждений.

Советы по отыгрышу: Вы считаете себя необходимым связующим звеном между «поставщиками услуг» из касты воинов и «заказчиками», нуждающимися в их умениях. Вы следите за внешностью и всегда подчеркиваете свой профессионализм, глядя свысока на тех, кто не может разобраться в условиях договора. В любой сделке вы на стороне Детей Хакима (хотя и не поддерживаете ни одну из партий). Порою вы ведете себя несколько высокомерно: сами вы по природе не убийца, но среди ваших друзей немало тех, кто сделал убийство своей профессией, и они будут крайне недовольны, если что-то случится с человеком, который обеспечивает их работой.

Имущество: дипломат из крокодиловой кожи, неприлично дорогой гардероб, папки с бланками договоров (договоры найма для ассасинов и телохранителей, договоры на консультирование по вопросам безопасности, договоры на проведение психологической войны и т. п.), пистолет Desert Eagle.50 (из которого ни разу не стреляли), сотовый телефон (с быстрым набором номеров дюжины других воинов).

Злостный клеветник

Цитата: *Ваша милость, перед вами – глупый и неопытный неонат, которому хватило дерзости приблизиться к вам, не испросив аудиенции. Но я – ваша верная подданная, и потому сочла своим долгом сообщить вам о словах, услышанных этой ночью в Элизиуме.*

Введение: Вы были младшим ребенком в семье саудовского нефтяного короля и жили в богатстве и роскоши, которых люди менее привилегированные даже вообразить не могут. С того самого времени, как вы научились насмешливо улыбаться, вы запанибрата общались с элитой Ближнего Востока и Средиземноморья и отдыхали на дорогих курортах Европы и Юго-Восточной Азии в компании членов королевских семейств и их приближенных. Став старше, вы поняли, что богатство, достигнут определенных размеров, утрачивает свою значимость и превращается всего лишь в средство, позволяющее приобрести полезные инструменты. Репутация и авторитет – вот настоящая валюта нашего мира.

На момент окончания школы вы уже были близко знакомы с правящими кругами полудюжины стран. Повсюду, где ваш родитель вел дела, вы посещали посольские приемы и корпоративные вечеринки, постепенно наращивая собственную власть. Люди внимали каждому вашему слову и соперничали за право оказаться в вашем обществе, так что начало оказалось неплохим. Если кто-то осмеливался задеть вас, достаточно было одного предложения, произнесенного в нужное время и в нужном месте, чтобы наглец на долгие годы попал в черный список. Для вас это была игра, в которой вы достигли совершенства.

Но уже к третьему курсу университета такое времяпровождение вам наскучило. Вам чего-то недоставало, и только через несколько месяцев вы поняли, в чем дело: у вас не было цели. Нескольких минут общения и намека на будущее покровительство хватало для того, чтобы полностью расположить к себе человека, но вы не знали, к чему вам стремиться и над чем работать.

А затем, на художественной выставке в Тель-Авиве, вам предложили перейти на следующий уровень игры. Когда вы согласились, выяснилось, что игра теперь ведется по новым правилам. А еще у вас появилась цель.

Концепция: Вы до сих пор сохранили некоторые привычки избалованной богатой мерзавки, хотя и перестали быть дилетанткой. Сир дал вам Становление в надежде, что вы поможете ему и его союзникам

проникнуть в закрытое сообщество Камарильи, и до сих пор вы успешно справлялись с этой задачей. Но вера в расписанный им «великий замысел» со временем несколько пошатнулась, и теперь вы стараетесь упрочить собственное положение в городе. В этом отношении Камарилья подходит вам намного больше, чем Аламут в лучшие его времена.

Советы по отыгрышу: Когда все идет по плану, позвольте себе высокомерную улыбку. На неудачи отвечайте недовольной гримасой. Молодые вампиры, хотя у них и нет гормонов, все еще реагируют на вашу сексуальную привлекательность, как, само собой, и смертные. Статусные игры в Элизиуме удаются вам намного лучше, чем многим неонатам Камарильи, а расплывчатые обещания стали в ваших руках более опасным оружием, чем винтовка. Вы охотно погружаетесь в водовороты и омуты светской жизни, с ее взаимными уступками и компромиссами. Если баланс, на ваш взгляд, нарушен, вы пойдете на что угодно, чтобы восстановить его – или склонить чашу весов в свою сторону.

Имущество: Обсуждать имущество – только время тратить. Вы купите все, что вам понадобится.

Name: Archeologist

Clan: Assamite (Vizier)

Generation: 8th

Sire: Bonded/Imprisoned

Age:

Nature: Architect

Demeanor: Visionary

Concept: Scholarly Archeologist

Chronicle:

Virtues: Conscience/Conviction ●●●○○ Self-Control/Instincts ●●●●○ Courage ●●●●○

Willpower ●●●●●●●○○○

Blood ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

Health ○ ● ● ● ● ●

Path of Humanity ●●●●○

Physical: Enduring x2 Tough, Energetic, Quick

Social: Dignified x2, Diplomatic

Mental: Insightful, Wise, Knowledgable x3, Observant, Patient

Abilities: Academics, Occult x2, Melee, Survival, Linguistics x2 (Arabic, Sanskrit)

Backgrounds: Contacts x2, Fame x1, Generation x5, Resources 3

Influences:

Disciplines: Auspex x3 (Heightened Senses, Aura Perception, The Spirit's Touch), Obfuscate (Cloak of Shadows)

Merits & Flaws:

Name:

Clan:

Generation:

Sire:

Age:

Nature: Judge

Demeanor: Bon Vivant

Concept: Egotistic Assassin

Chronicle:

Virtues: Conscience/Conviction ●●○○○ Self-Control/Instincts ●●●●● Courage ●●●○○

Willpower ●●○○○○○○○○

Blood ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

Health ○ ● ● ● ● ●

Path of Humanity ●●●●○

Physical: Graceful x2, Steady

Social: Alluring, Beguiling, Elegant Witty, Eloquent, Expressive, Ingratiating

Mental: Alert, Clever, Creative, Observant x2

Abilities: Brawl, Expression x2, Etiquette, Intimidation, Melee, Occult, Subterfuge

Backgrounds: Fame x1, Resources x4, Generation x1, Herds 3, Influence (High Society x1, Media x1)

Influences:

Disciplines: Auspex x2 (Heightened Senses, Aura Perception), Quietus x1 (Silence of Death)

Merits & Flaws:

Археолог

Цитата: *Ну, ко Второму городу этот артефакт точно не имеет никакого отношения… хотя, возможно, Карфаген? Видите этот символ вот здесь, в углу таблички? Это вариант личной печали одного из старейшин Бруха. А теперь передайте мне скребок. И поосторожнее там, некоторые экспонаты могут очнуться.*

Введение: Есть что-то в том, чтобы держать в руках кусочек истории, видеть, как он оживает, выходя из многовековых наслоений почвы, возвращать ему былую целостность, а затем показывать всему миру. Это все равно что вырастить ребенка, и множество ваших «детей» сейчас рассеялись по планете, найдя себе пристанище в Нью-Йорке и Лондоне, Каире, Бомбее и Бангкоке.

Та поездка на Аравийский полуостров должна была стать последней перед вашим возвращением к преподавательской деятельности еще на пять лет. Вы были полны решимости совершить открытие, обнаружить нечто такое, что обеспечило бы вам место в учебниках истории. Спутниковая радиолокационная станция обнаружила ранее неизвестный комплекс руин, и ваша группа просто обязана была прибыть туда первой.

Три недели раскопок оказались почти безрезультатными: несколько горшков, кое-какие орудия труда, словом, ничего важного. Ваши коллеги уже готовы были сдаться, но вы оставались непреклонны. Еще одна комната, еще один дом, и вы, конечно же, обнаружите нечто *стоящее*. Эта уверенность заставляла вас работать по ночам, оставляя на сон лишь несколько жарких часов в самый разгар дня, за которыми следовала очередная безвкусная трапеза – и новое погружение в горячую пыль.

А затем под обрушившимися стенами храма какого-то забытого бога вы нашли склеп, замурованный за много столетий до того, как случайно сместившийся камень повредил закрывавшую вход плиту. Прихватив с собой фонарик и камеру, вы начали спуск, в нетерпении позабыв и о застоявшемся воздухе, и о том, что лестница может рухнуть под вашими ногами.

В темноте вас ждали. Чьи-то руки схватили вас и прижали к стене, ледяные мысли проникли в ваш мозг. Затем существо заговорило на языке, который вы знали только по учебникам, и голос его звучал так, будто оно тысячу лет провело в молчании. Оно предложило вам сделку: ваша покорность и знание современного мира в обмен на ответы, вопросы к которым вы еще не

осмеливались задать. Разумеется, ваш ответ уже был ему известен.

Концепция: Ваше восприятие себя как одного из Детей Хакима отдает некоторой академичностью. Вы по-прежнему занимаетесь тем же, чем и при жизни, но теперь вашим помощникам приходится таскать больше тяжестей. Время от времени сир призывает вас, чтобы обменяться знаниями. Вы рассказываете о неизвестном и непонятном ему мире, он же раскрывает перед вами очередную страницу истории, свидетелем которой он был. Впечатление такое, что у него есть какая-то цель, и вы были бы не прочь узнать, в чем она заключается.

Советы по отыгрышу: Вы совсем не похожи на Индиану Джонса из фильма. Вся эта глупая бравада хороша для воинов, вы же охотитесь за знаниями, и политически дрязги наводят на вас тоску. С ребятами из Камарильи вы связались только потому, что они не жалеют средств на ваши изыскания, да к тому же могут защитить вас от надоедливых Сетитов.

Имущество: рюкзак, спальный мешок, кирка, лопата, мелкие приспособления для раскопок, фонарь, записные книжки, карты, наладонник с GPS, измятые письма-подтверждения от трех музеев.

Бродячая собака

Цитата: *Иди ищи себе другой закоулок. Этот мой. Или хочешь подраться?*

Введение: Вы родились на улице Нью-Дели – в буквальном смысле на улице, если верить бессвязным рассказам вашей матушки. Самые ранние ваши воспоминания связаны с проходящими мимо ногами и миской для подаяний, такой же пустой, как и ваш желудок. Став старше, вы освоили кое-что посложнее попрошайничества. Сначала вы научились воровать – в основном обчищать карманы да таскать еду с тележек уличных торговцев. Потом пришло умение драться – ка результат побоев, которым вы давно потеряли счет. А научившись драться, вы научились убивать всех, кто угрожает вам и вашей семье.

Но спасти их от чудовищ вы не смогли. В сезон дождей до вас дошли истории о ночных созданиях, аватарах богов, которые пришли покарать злых людей. Вы только плечами пожали – эти россказни впечатлили вас не больше, чем болтовня старых пьяниц. А потом однажды утром вы вернулись домой и увидели, что ваши сестры и мать лежат на полу единственной комнаты, как сломанные куклы. У вас не было денег, чтобы заплатить жрецам за похороны, поэтому вы просто подожгли хибару и впервые в жизни вознесли молитву.

Удача окончательно покинула вас две ночи спустя, когда вы глухой ночью столкнулись с дерущимися чудовищами. Одна из тварей схватила вас и разорвала вам глотку – и тогда вы ударили в ответ. Все равно вы должны были умереть, так какая разница? Вот только вы не умерли. Ну, почти не умерли.

Концепция: Во всех отношениях вы – дитя улиц. Ваше обращение было случайностью, результатом поспешного насыщения одного из Детей Хакима, сражающегося за свою жизнь... с чем-то. С тех пор вы видели только одного вампира, и разговор с ней был совсем не долгим. Полученных сведений вам хватило, чтобы хотя бы примерно понять, кем вы стали. Она сказала, что Индия перестала быть гостеприимным домом для вашего племени, так что вы подумываете, не перебраться ли вам на запад. В конце концов, одна грязная улица ничем не отличается от другой такой же.

Советы по отыгрышу: Вы необразованны, неграмотны, не моетесь и вообще похожи на дикаря, но глупой вас назвать нельзя. Вы привыкли выживать в условиях, которые

заставили бы побледнеть большинство американских бродяг. Понятие «будущего» для вас слишком сложно, потому что вы привыкли думать о «настоящем». Будь на то ваша воля, вы бы и дальше обитали на ночных улицах, нападая на людей из низших каст и отбирая у них кровь и деньги. Вы стремитесь сделать свое существование как можно более безопасным, но вместе с тем вами движет любопытство – вы хотите узнать, что же вы такое.

Имущество: ржавый нож, два кола, три бродячих собаки-гуля, мешок с украденным барахлом.

Name: Director
Nature: Conformist
Demeanor: Bon

Age:
Generation: 11th
Clan: Assamite (sorcerer)
Clan/Bloodline:
Sire:
Concept: Witch-Hunter

Willpower
Blood
Courage
Health
Humanity/Stains
Experience

Physical
Agile: Robust
Dexterous 2 Tenacious 2
Lithe
Social
Dignified
Embellishing
Persuasive
Mental
Determined Shrewd
Discerning
Disciplined
Rational
Abilities
Academics: Occult x2
Enigmas: Shrouding
Melee: Subterfuge
Occult: Spiritism
Politics:
Science:
Stealth: Survival
Technology:
Weaponry:
Animal Ken: Empathy
Athletics:
Brawl x2: Intimidation
Drive:
Etiquette:
Firearms:
Larceny:
Leadership:
Performance:
Streetwise:
Subterfuge:
Survival:
Backgrounds
Generation 2
Herald:
Mentor 2:
Influences
Disciplines
Assamite Sorcery (Lunar Formsx2, Hands of Flame, Blood Rituals (Obfuscate (Cloak of Shadows), Quietus (Silence of Death))
Merits & Flaws

Name: Director
Nature: Conformist
Demeanor: Senior

Age:
Generation: 13th
Clan: Assamite (wizard)
Clan/Bloodline:
Sire:
Concept: Crime Fighting Dog

Willpower
Blood
Courage
Health
Humanity/Stains
Experience

Physical
Quick x2: Tireless x 2
Resilient: Vigorous
Stalwart:
Social
Ingratiating
Persuasive
Mental
Alert x2
Cunning
Intuitive
Vigilant
Abilities
Animal Ken: Stealth
Brawl x2: Streetwise
Occult: Survival
Academics:
Computer:
Crafts:
Investigation:
Law:
Linguistics:
Medicine:
Politics:
Science:
Weaponry:
Backgrounds
Generation 2
Retainer(s):
Influences
Disciplines
Animalism (Feral Whispers), Auspex (Heightened Perceptions), Celerity (Alacrity), Quietus (Silence of Death)
Merits & Flaws

Охотник на ведьм

Цитата: *Тебе как больше нравится – помедленней, побыстрее? Мне без разницы. Сам решай, насколько ты хочешь помучиться перед смертью. Я-то точно знаю, сколько боли можно тебе причинить.*

Введение: Впервые вы узнали о вампирах в колледже. Вообще-то они пытались завербовать вас. На вечерних курсах анатомию и физиологию преподавал бледный, болезненного вида старикашка, славившийся своей эксцентричностью. Когда он пригласил вас к себе в кабинет для «беседы», вы ожидали, что он, чего доброго, предложит вам переспать. Вместо этого вы стали свидетелем некоего явления, которое он назвал «тауматургией». Затем он предложил вам стать его учеником. Вы отказались, и он попытался… что-то с вами сделать. Ничего не вышло – вы успели сбежать.

До конца семестра вы спали днем, а ночью оставались у себя в комнате, забаррикадировав дверь. Нервы у вас были ни к черту. Чем больше занятий вы пропускали, тем хуже становились оценки, так что исключение вас не удивило. Идти вам было некуда, и вы постепенно опускались на дно, время от времени устраиваясь на работу в ночную смену – в обществе людей вы хотя бы на время могли почувствовать себя в безопасности.

Два года спустя, в Марракеше, где вы работали барменом, вы увидели среди посетителей знакомое лицо. Едва не выронив бутылку, вы бросились к задней двери, но тут бывший профессор перехватил ваш взгляд, и вы поняли, что сбежать не удастся. Вы схватили полотенце, смутно припоминая, что есть такая штука, как коктейль Молотова, но не успели вы дотянуться до коробка со спичками, как произошло кое-что еще. Громыхнуло, сверкнула молния, и внезапно человеческая фигура в центре бара превратилась в визжащий и дергающийся факел. Пока посетители в панике метались в поисках выхода, вы просто стояли и смотрели, как горит тварь, от которой вы два года пытались скрыться.

Когда огонь погас, вы почувствовали, что за плечом у вас кто-то стоит. Прежде чем вы успели повернуть голову, чей-то голос шепнул вам на ухо: «Если хочешь до конца жизни гадать, не придут ли за тобой его приятели, уходи. Если хочешь узнать, как защитить от них мир, ступай со мной».

Концепция: В бытность свою студентом вы совершенно случайно узнали о существовании вампиров, и вскоре уже готовы были присоединиться к ним при условии,

что вам сделают правильное предложение – например, дадут возможность защитить людей от паразитирующих на них Сородичей. Ваша жажда знаний произвела впечатление на Детей Хакима, чей опыт на много столетий превышает ваш. Вы уже убили в поединке двух тремерских ведьмаков. Колдуны – ваша излюбленная жертва, потому что ваш прошлый преследователь был одним из них, а также потому, что они угрожают вашему клану.

Советы по отыгрышу: Как и положено неофиту, вы настроены весьма фанатично, но в то же время глупцом вас не назовешь. Вы знаете, когда нужно сдерживаться, а когда можно пуститься во все тяжкие. Многие неонаты в Камарилье при взгляде на вас даже представить не могут, кто вы такой и насколько сильно хотите развеять их прах по ветру. Глубоко внутри вы все еще оплакиваете утраченную человечность и в свободное время продолжаете изучать медицину, надеясь, что когда-нибудь вам все-таки удастся привнести в мир смертных что-то хорошее.

Имущество: сигнальный пистолет, перчатки из номекса, фельдшерский набор, учебники по медицине, записные книжки с результатами наблюдений за другими вампирами, украденные тауматургические принадлежности, в которых вы еще не разобрались.

Пророк Каина

Цитата: *Не отчаивайтесь, братья! Наши ряды поредели, но слабость предавших нас родичей стала нашей силой! Знайте, что всякий, кто падет сегодня, восстанет в Последнюю Ночь, и мы победим, ибо сражаемся за свободу!*

Введение: Когда Хозяин спустился в вашу деревню, как он делал каждые четырнадцать лет на протяжении многие поколений, вас еще нельзя было назвать мужчиной. ВЫ были пастухом, вели простую жизнь и почти не верили в истории о Хозяине, которые вам рассказывала мать. Но когда пришла ваша очередь предстать перед ним и заглянуть в зеркало в его руках, вы увидели не свое отражение, а охваченную огнем гору. Потом Хозяин провел по вашему лицу рукой чернее обсидиана, и видение померкло. «Ты будешь учиться», - сказал он и забрал вас с собой. И восемь лет вы учились.

Едва миновал год после вашего обращения, как пробудился ур-Шульги и разорвал проклятие Тремеров, как сгнившую тряпку. Вы ощутили, как ваша кровь наполняется чудовищной силой, и познали истинное могущество бессмертных. Но если ур-Шульги и в самом деле предтеча Хакима, то вы никогда не сможете исполнить волю Прародителя, ибо Аллах не простит вас, если вы отвернетесь от Него. Поэтому вы бежали, бежали как можно дальше от сира, чтобы не слышать в голове его голос и не откликнуться на его призыв, бежали как можно быстрее, чтобы вас не настигли гончие, посланные Старейшим по следу таких, как вы. А когда вы голодали в Милане, не имея ни гроша и не зная ни слова на местном языке, некий Ласомбра протянул вам руку помощи, показал величие Шабаша и поведал о предательской натуре Патриархов.

Аллах простит вас за то, что вы изучаете могущество Каина. Не Он ли повелел вам искать знания?

Концепция: Вы – чародей-Ассамит и мусульманин, что в Шабаше делает вас дважды редкостью. Большинство ноддистов трактуют Путь Каина с европейской или христианской точки зрения; вы же рассматриваете исторические факты и многие догматы Пути через призму ислама, из-за чего вам часто приходится вступать в споры с более традиционно настроенными учеными. Ваши товарищи несколько скептически настроены по отношению к вашим верованиям, но все же считаю вас духовным лидером стаи.

Советы по отыгрышу: Путь Каина стал для вас дополнением к вере, а не ее заменой. Шабаш – ваша семья, которой так и не смогли стать Дети Хакима, и вы с полной отдачей

посвятили себя битве с Патриархами. В основном вас интересуют Ассамиты-лоялисты, поскольку вы на личном опыте познали, какую угрозу представляют пешки Хакима; Камарилье вы уделяете намного меньше внимания, хотя охотно займетесь и ей, если попросят.

Имущество: потрепанный экземпляр Корана, пачка отксерокопированных материалов по вашим исследованиям, тяжелый ящик с принадлежностями для высоких и низких ритуалов, молитвенный коврик, арабско-английский словарь в бумажном переплете, АК-74 со складным прикладом, две осколочные гранаты.

Name: Chantra Fletcher

Chronicle:

Clan: Assamite (sorcerer)

Generation: 13th

Age:

Nature: Fortelationist

Demeanor: Bravo

Willpower

Blood

Courage

Self-Control/Instinct

Conscience/Conviction

Path/Humanity: 7

Physical

Tough
Nimble
Steady

Social

Eloquent: Persuasive x2
Empathetic: Magnetic
Commanding x2

Mental

Alert x2
Clever
Knowledgeable
Observant

Abilities

Brawl: Occult
Empathy
Medicine: Science (Meteorology)
Streetwise
Subterfuge

Backgrounds

Allies x2: Influence (Health)
Contacts x3: Streets x1
Fame x1: Resources x2
Herd x1

Influences:

Disciplines:

Assamite Sorcery (Weather Control)
Obfuscate (Cloak of Shadows)
Quietus (Silence of Death)

Merits & Flaws

Name: Fletcher, Chantra

Chronicle: Prophets of Gaia

Clan: Assamite (sorcerer)

Generation: 9th

Age:

Nature: Fanatic

Demeanor: Director

Willpower

Blood

Courage

Self-Control/Instinct

Conscience/Conviction

Path/Humanity: 7

Path of Gaia

Physical

Enduring: Tenacious
Energetic: Wiry
Steady

Social

Charismatic: Expressive
Charming: Magnetic
Commanding x2

Mental

Clever
Insightful
Reflective

Abilities

Brawl: Leadership
Expression x2: Occult x3
Intimidation: Ritual x1

Backgrounds

Generation x4

Influences

Disciplines:

Assamite Sorcery, Path of Blood x2
A Taste for Blood, Blood Rage)
Quietus (Silence of Death, Scorpion's Touch)

Merits & Flaws

Чистильщик

Цитата: *Джимми, богом клянусь, если ты еще хотя бы раз притащишь меня сюда, до конца месяца будешь жрать через соломинку. А теперь закрой хлебало и берись за швабру. Ты тут насвинячил по полной, и я не собираюсь разгребать все это дерьмо в одиночку.*

Введение: Ребенком вы смеялись над фильмами про гангстеров. В голливудских поделках не было ни капли правды. Болтуны в организации и недели бы не протянули. Игра называется «несознанка», и правила ее просты: не дай себя поймать. А вы с самого начала хорошо умели играть. Вы выглядели слишком молодо, и это злило вас, но детское личико придавало вам невинный вид, позволяя избежать пристального внимания. В колледже вы брали уроки актерского мастерства (и нечего тут смеяться, нормальный парень в классе драматического искусства огребает больше дерьма, чем унитаз в сортире), которые значительно улучшили ваше и без того впечатляющее умение выбраться из практически любой ситуации.

Начинали вы с небольших заказов: отмыть кое-какие деньжата, сделать внушение, все в таком роде. Однажды ночью вам в панике позвонил Фрэнки Анджело – типа, у него на руках труп и земля горит под пятками. Вы быстренько прикинули, что к чему, и сказали ему ехать к вам окружным путем. Пока он пылил по дороге, вы стащили из соседского двора первоклассную тушу оленя, которую хозяин-охотник освежевал и на ночь повесил на дерево. Потом вы вытащили из багажника тело, закинули туда оленя и отправили Фрэнки домой с восьмьюдесятью фунтами мяса и охотничьим ружьем вашего дедули. Так стало понятно, откуда в кузове кровь. Вам оставалось только оттащить мертвого чувака к химзаводу неподалеку от того места, где вы раньше жили, и засунуть его в полупустую бочку с отходами.

После этого вы были в деле. Люди обращались к вам, когда им надо было избавиться от всякого дерьма. Трупы, оружие, машины, наркота, деньги, девки… как-то вам пришлось прятать 88-футовую яхту, и чтоб вам сдохнуть, если вы кому-нибудь расскажете, как это у вас получилось. Когда к вам в кабинет зашел мертвый парень и предложил работу, вы только рассмеялись. А потом он показал вам парочку трюков, которые заставили вас задуматься. Вот так вот просто исчезнуть, у всех на виду? Классная же штука.

Концепция: После Становления главной вашей задачей было уничтожать все следы, остававшиеся после жестоких выходок воинов. Сейчас вы работаете на архонта и разбираетесь с нарушениями Маскарада – работы

намного больше, зато она стала разнообразней. Пепел и пятна крови уже стали вам надоедать. Вы по-прежнему поддерживаете связь с организацией, потому что они – ваша семья, и время от времени не прочь обратиться к вам за услугами. На взаимовыгодной основе, конечно.

Советы по отыгрышу: Вы не прочь потрепаться, но при этом точно знаете, что и зачем вы делаете. Связи с мафией делают ваш образ более внушительным и пугающим, хотя посторонние часто принимают вас за одного из этих придурков Джованни. Пока срочных дел нет, вы обстебываете окружающих, иногда позволяя себе жестокие приколы, но когда доходит до работы, вы больше ни на что не отвлекаетесь. По сути, в Камарилье вы стали чем-то вроде полицейского, и такой поворот судьбы вызывает у вас язвительную усмешку.

Имущество: кульки для трупов, медицинская пила, кувалда, промышленные чистящие средства, украденные ключи от задних дверей разных полезных организаций (свалка, крематорий, морг…), прорезиненный лабораторный халат и такая же обувь, коробка хирургических перчаток, черные костюмы, черный «кадиллак», солнечные очки с черными стеклами, мобильный телефон, радиолокационная антенна, настроенная на полицейские частоты, пистолет Ruger P95.

Наследники Хакима

Жнецы бури (известные воины)

Джамаль, Первый мученик Раскола

Высокое положение среди Детей Хакима Джамаль занял в конце XII века. Он уже тогда был старейшиной и еще при жизни участвовал в войнах, на протяжении столетий сотрясавших Святую Землю. Сам он был выходцем из земель южнее Сахары, откуда его призвали слова Пророка. Позже он вел воинов, сражавшихся на стороне халифов из рода Аббасидов. До крестовых походов его убежище располагалось в Багдаде, столице Аббасидов, но затем он перебрался на запад, чтобы выступить против франков. За века сражений он не раз доказал, что является превосходным предводителем и не менее выдающимся мечником и лучником.

Во время Мятежа анархов Старейший приказал Джамалю уничтожить старейшину Цимисхов по имени Дракула, который противился союзу между Детьми Хакима и Цимисхами. Джамаль тогда исчез почти на сто лет и вернулся в Аламут со шрамами, свидетельствующими о яростных битвах. О своем поражении он поведал только *дуат* и Старейшему, и с тех пор никто так и не узнал, что же произошло на самом деле. Спустя пять лет, после подписания Тирского перемирия, Старейший совершил ритуальное самоубийство, чтобы искупить позор. Джамаль, бывший тогда самым старшим из тех Детей Хакима, кто принадлежал к Четвертому поколению и все еще сохранял активность, взошел на Черный трон в 1497 году.

Джамаль стал хорошим Старейшим, хитроумным и деятельным, хотя его открытая приверженность исламу беспокоила многих последователей Пути Крови, которые не смогли совместить догмы человеческой религии и

собственные убеждения. У Старейшего таких затруднений не возникало, и он не раз напоминал воинам, что Аллах, как и Хаким, милостив и справедлив к тем, кто того заслуживает.

В конце концов именно вера сделала Джамаля уязвимым. Старейший стал первым из Детей Хакима, к кому явился пробудившийся Пастырь. Джамаль не стал отрекаться от своей веры ради поклонения Хакиму. Ур-Шульги вонзил ему в сердце кол, и обездвиженное тело Джамаля целый месяц оставалось на Черном троне. Затем ур-Шульги сцедил его кровь в глиняный сосуд и рассеял прах Старейшего по пескам Петры. Но Пастырь не учел, что в исламе всегда были мученики. Кара, которая должна была внушить мысль о покорности, привела к неожиданным результатам. Для многих Ассамитов-мусульман имя Джамаля стало боевым кличем Раскола.

Тарик Немой

Из всех Детей Хакима Камарилья больше всего боится Тарика. Возможно, знай они об ур-Шульги и его деяниях, их отношение изменилось бы… а может быть, и нет. Никто из Каинитов не оставался в Красном списке так же долго, как Тарик, и никого из Ассамитов не обвиняли в уничтожении такого количества вампиров Камарильи.

Шабаш тоже боится Тарика, хотя и по другой причине. Его пленение Тремерами-отступниками стало последним серьезным достижением этой линии крови перед ее полным уничтожением. Кое-кто из архиепископов подозревает, что если Тарик и не зарубил собственноручно всех Тремеров-отступников, то уж точно сыграл ключевую роль в их падении и гибели.

На самом деле Тарик охотно зарубил бы всех прихвостней Горатрикса, но в то время у него были другие дела. Серафим Джуха, воин из числа Ассамитов-отступников, отдал Тарику под начало стаю своих детей и внуков, наказав им подчиняться каждому распоряжению Немого так, словно оно исходило от самого серафима. В Шабаше посчитали, что Джухе удалось привлечь Тарика на сторону Меча Каина, благодаря чему серафим обрел политическое влияние, позволившее ему организовать новые подразделения и ячейки Черной Руки.

На протяжении четырех лет эта тактика приносила свои плоды и оставляла Джухе достаточно пространства для маневра, но в итоге все кончилось полным провалом. Одна из «последовательниц» Тарика отличалась излишней болтливостью. Репутация Тарика произвела на нее сильное впечатление, и она не раз подолгу разговаривала с ним, хотя он и не мог ей ответить. Через несколько месяцев упавший духом Тарик по ее обмолвкам догадался о придуманной Джухой схеме. В ночь, когда на него снизошло понимание, стая проснулась и увидела, что Тарика с ними нет. Через две недели гули Джухи обнаружили останки хозяина у него в кабинете. Копье вошло Джухе в левый глаз и пришпилило его к стене.

Где сейчас Тарик и чем он занимается, никто не знает. Ур-Шульги, конечно же, хочет привлечь столь выдающегося воина на свою сторону, но все попытки аламутских чародеев определить его местонахождение оканчивались ничем. В городах Камарильи Тарика после смерти Джухи не видели. В Шабаше о нем тоже нет никаких известий.

Фатима аль-Факади

Как и ее сир, Тетмес, Фатима аль-Факади повсеместно признана одной из лучших убийц среди Детей Хакима. Как и давний соперник ее сира, ныне покойный Старейший Джамаль, Фатима в душе своей не отреклась от Аллаха и восприняла Хакима как наставника в делах земных. К концу крестовых походов несовпадение во взглядах, а также часто отрицаемая любовь к Люсите, старейшине Ласомбра, отдалили Фатиму от ее сира. С тех пор она в основном ведет независимое существование и возвращается в Аламут только по зову долга.

В последний раз Фатима посетила Аламут вскоре после снятия проклятия. Она вернулась по просьбе аль-Ашрада, чтобы оценить подготовку нескольких новообращенных, и неохотно взяла контракт на убийство архиепископа Ласомбра, Амбросио Монкады. Вскоре после этого Фатима получила от своего сира предупреждение: ей придется выбирать между Аллахом и Хакимом, иначе она падет от руки Старейшего. Она выполнила заказ, а затем исчезла, решив не возвращаться в Аламут за наградой. Ур-Шульги объявил ее ренегаткой и приговорил к смерти от рук Детей Хакима.

Саму Фатиму приговор не слишком обеспокоил. Она год провела в размышлениях в пещере неподалеку от Мекки, где ее единственным гостем была Люсита. В конце концов Фатима преодолела душевный разлад, и ее решимость и далее следовать воле Аллаха (насколько позволяет немертвое состояние) лишь окрепла. Бывшая Рука Мщения поклялась найти истину в учении Хакима и сейчас, как говорят, разыскивает загадочных Инконню в надежде, что среди них обнаружится кто-нибудь из древних Детей Хакима. Себя она сейчас считает лишенной наследства. Фатима поддерживает отношения с аль-Ашрадом, но не общается ни с кем из его последователей-раскольников. Те из лоялистов, кто попытался исполнить приговор, возвращались в Багдад в ящиках, с колом в сердце и предупреждением «милосердие острее клинка», все еще звенящим в ушах.

Тетмес

Предыстория: Когда Тетмес был молод, его призвали в армию Птолемея, чтобы сражаться с Клеопатрой и ее римскими союзниками. После того как Птолемей потерпел поражение, многие выжившие из его армии были обращены в рабов и отправлены в Рим, где их ждала судьба гладиатора. В поединках Тетмес проявил себя намного лучше, чем посреди хаоса на поле боя. По мере того, как восходила его звезда, он привлекал все больше внимания со стороны богатых зрителей. Несколько раз он переходил от одного хозяина к другому и в конце концов оказался у сирийского торговца тканью, который предложил ему дать возможность убить столько римлян, сколько он захочет. Тетмес охотно согласился и в том же году попал на обучение в Паутину Ножей

К началу двенадцатого века Тетмес благодаря своим навыкам и благоприятным обстоятельствам встал во главе паутины Ножей. В последующие века он не ограничивал свои интересы лишь делами Паутины. Мало кто из воинов, проживших больше века, не знал его. Для многих Тетмес стал олицетворением настоящего Ассамита-убийцы: он больше не был солдатом или гладиатором, но стал художником, чьим ремеслом являлась смерть. Тетмес верил, что каждый новый воин может чему-то его научить, а он в свою очередь также может поделиться с ним своими знаниями.

Стоит ли удивляться, что провальная осада Вены в 1529, стоившая нежизни почти тридцати воинам и дюжине чародеев, вызвала у Тетмеса гнев и досаду? Он вернулся в Аламут и бросил вызов халифу, заявив, что «даже слепой на три глаза целитель Салюбри, из которого предводитель как из верблюда, справился бы командованием *рафиками* лучше, чем ты». Затем последовал поединок без оружия, в ходе которого Тетмес переломал халифу все важные сочленения, а затем оторвал ему голову и принес рассыпающийся череп Джамалю.

Все то время, пока Тетмес оставался халифом, у него были весьма напряженные отношения со Старейшим. Тетмес так никогда и не принял ислам и считал обращение Джамаля к вере мусульман предательством славы Хакима. Многие *силсила* думали, что лишь тесная кровная связь с кастой воинов удерживала Тетмеса от поединка с Джамалем и претензий на Черный трон. Однако же, он никогда не порицал воинов более низких рангов, которые сохраняли приверженность исламу. Как он говорил, «все вольны сами распоряжаться своей душой».

Тетмес исчез вскоре после пробуждения ур-Шульги. Некоторое время его считали погибшим, как и Джамаля и многих других, однако никто не мог понять, чем же он прогневал нового Старейшего. Позже прошел слух, что Тетмес отправился исполнять тайные задания, которые ему поручил Старейший. Многие воины заявляют, что встречали его незадолго до или же вскоре после того, как они решили, чью сторону в Расколе им принять.

Внешность: Тетмес ведет себя как хищный кот: глаза постоянно движутся, тело спокойно, однако готово начать действовать в любой момент. Некоторые сравнивают его повадки с манерами ур-Шульги, и они не слишком ошибаются. Выглядит Тетмес как типичный египтянин или любой другой выходец из Северной Африки, однако он предпочитает скрывать себя при помощи Затемнения. Имея дело с чужаками, он часто осветляет свою черную кожу при помощи косметики, чтобы скрыть клан и возраст и ослабить их бдительность.

Советы по отыгрышу: Вы - правая рука ур-Шульги и помогаете ему готовить Детей Хакима к возвращению Прародителя. Это не слепое

повиновение, как у некоторых ваших молодых подчиненных, а четко выработанная позиция, окрепшая после тысячелетий общения с другими вампирами. Кое-какого личного опыта вам недостает, и это вас беспокоит. Во время одного из многих периодов торпора вы пропустили момент, когда Хаким навсегда покинул свой клан, и вы до сих пор переживаете из-за того, что так и не смогли выразить ему свое уважение. Вам кажется, что служба его предтече в каком-то смысле поможет искупить этот промах.

Если Дитя Хакима хочет отделиться от Аламута, пусть уходит – его выбор сделан, и расплачиваться за него придется не вам. С теми же, кто до сих пор колеблется, будьте учтивы настолько, насколько позволяет ваше немалое терпение, и давайте им любой совет, о котором вас попросят. Вам нужна преданность лишь тех, кто сделает выбор обдуманно, а не под влиянием минутного порыва или из жадности и стремления к обогащению. В тех редких случаях, когда вы имеете дело с другими вампирами, вы даете им шанс проявить себя с честью. Если они ведут себя достойно, относитесь к ним с тем же уважением, что и к Детям Хакима, в пределах разумного, само собой. Если же они не оправдывают ваших ожиданий, дайте им понять, что вы не считаете их ровней и относиться к ним будете соответственно.

Клан: Ассамиты (каста воинов).

Сир: Ша’хири.

Натура: Мечтатель (Фантазер, Visionary).

Маска: Фанатик (Fanatic).

Поколение: 5.

Становление: 25 г до н. э.

Примерный возраст: чуть старше 20.

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 6, Выносливость 5.

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 3, Внешность 2.

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 6.

Таланты: Бдительность 6, Атлетика 4, Рукопашный бой 4, Уклонение 4, Выразительность 3, Запугивание 4, Лидерство 7, Хитрость 2.

Навыки: Стрельба из лука 5, Этикет 2, Огнестрельное оружие 2, Фехтование 7, Исполнение 4, Безопасность 1, Маскировка 5, Выживание 3.

Познания: Академические знания 6 (Путь Крови), Расследование 4, Языкознание 4, Медицина 2, Оккультизм 2, Политика 3.

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 6, Стойкость 4, Затемнение 6, Могущество 4, Присутствие 2, Смертоносность 8.

Дополнения: Союзники 8, Престиж в клане 8, Связи 8, Стадо 3, Влияние 2, Слуги 8 (гули-наемники).

Добродетели: Убежденность 5, Самоконтроль 4, Храбрость 5.

Моральность: Путь Крови 8.

Сила воли: 8.

Женни

Предыстория: Женни родилась в 1947 году и была одной из первых детей, рожденных переселенцами на вновь обретенной земле Израиля. Наслушавшись от отца о Катастрофе, она вслед за многими повторила в душе два слова – «никогда больше», а повзрослев, присоединилась к группам

патриотически настроенной молодежи. Ее рвение и природный ум вскоре привлекли внимание разведывательных служб нарождающегося государства Израиль, и уже в первый год обучения в колледже Женни поступила на службу в Шабак[1]. Со временем к талантливой девушке проявили интерес и другие силы, и в 1970 году ее обратил старейшина-воин, сам родом из Персии.

Сир вскоре покинул ее, разозленный отказом Жении встать на Путь Крови, и она довольно быстро нашла себе новый круг знакомых, среди которых оказались такие знаменитости, как воительница Амарис бат Ариела и чародей Герхардт фон Айх. Женни рано проявила врожденную способность ко владению самым разнообразным оружием, от пращей и до ПТУРСов, и уже через пять лет была известна среди воинов как «Госпожа оружия». Четко выраженное нежелание отступать от прежних верований и убеждений (даже после того, как ее несколько раз избили до состояния торпора) и искусность в обращении с орудиями войны принесли ей признание со стороны новых поколений воинов, а личное уважение нескольких сотен Ассамитов может стать неплохим рычагом влияния.

Странно, но Женни, при всей ее преданности своей вере, после пробуждения ур-Шульги не вошла в число раскольников. Она сохраняет верность Аламуту, хотя по-прежнему большую часть времени проводит в разъездах по Ближнему Востоку, тратя силы и время на уничтожение Сетитов и кое-кого из Ласомбра вместо того, чтобы преследовать выкормышей Камарильи. Ур-Шульги, со своей стороны, проявляет по отношению к юной выскочке поразительное терпение и до сих пор не призвал ее в Аламут и не потребовал выразить должное почтение Хакиму. Старейший даже мимоходом упомянул Женни, когда речь зашла о кандидатах на должность халифа (взамен отсутствующего Тетмеса). «Через два-три столетия», - произнес Старейший, и на лице его появилось выражение, которое у иного существа называлось бы улыбкой.

Внешность: В Женни сильна южная кровь – у нее темные глаза, волнистые темные волосы и смуглая кожа. Она может сойти за свою где угодно, кроме разве что Дальнего Востока. Ей достаточно слегка изменить осанку, одежду, прическу и выражение лица, чтобы выдать себя за человека возрастом 14 до 45 лет. Как правило, она одевается как типичный представитель западного среднего класса, если только обстоятельства не требуют иного.

Советы по отыгрышу: Шабак дал вам возможность убивать врагов вашего народа, Ассамиты - возможность уничтожать врагов всех людей. Вы уже не раз пользовались этой возможностью, и доказательством тому – кисет с зубами Сетитов, но многие Дети Хакима, похоже, забыли о своем высоком

[1] Общая служба безопасности Израиля.

предназначении, и сейчас вас все сильнее вынуждают сражаться с врагами клана, а не с вашими собственными противниками. Вы еженощно молитесь о наставлении, поскольку сами не в силах справиться с возникшим душевным разладом.

Разумеется, внешне вы сохраняете невозмутимый вид. Посторонние видят только вашу сдержанность, постоянную готовность и невероятное мастерство. Когда ситуация позволяет обходиться без чужой личины (вы не слишком-то любите все это притворство, потому что слишком легко перестаете быть собой), вы подолгу гуляете по улицам Тель-Авива в толпе студентов, одной из которых сами когда-то были. Всегда есть опасность, что вас опознают бывшие коллеги или кто-то из новых сотрудников Шабака, запомнивший ваше лицо по фотографии на мемориальной доске, но вы считаете этот риск приемлемой платой за напоминание о причинах, побудивших вас принять груз бессмертия.

Сир: Анастасий Топор

Натура: Перфекционист

Маска: Зодчий

Поколение: 9

Становление: 1970

Примерный возраст: от подростка и до 40 с лишним лет, зависимости от маскировки

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 2

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 2, Эмпатия 2, Знание улиц 2, Хитрость 3

Навыки: Стрельба из лука 4, Вождение 1, Этикет 1, Огнестрельное оружие 5, Тяжелое оружие (Heavy Weapons) 3, Фехтование 4, Исполнение (пианино) 5, Маскировка 1

Познания: Академические знания (математика) 4, Расследование 3, Языкознание 3, Медицина 2, Наука 1

Дисциплины: Прорицание 1, Стремительность 3, Стойкость 1, Затемнение 2, Смертоносность 1

Дополнения: Союзники (прочие неонаты) 5, Престиж в клане 4, Контакты 2, Наставник (различные старейшины) 5, Ресурсы 3

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Мужество 4

Моральность: Человечность 5 (медленно понижается)

Сила воли: 9 (также медленно понижается)

Товарищи совам (известные визири)

Мата Хари

Маргарета Гертруда Зелле родилась в Голландии в конце XIX века, в семье голландского торговца и его жены-яванки. Девушку выгнали из

педучилища за любовную связь с директором. В 18 лет она вышла замуж на офицера голландского флота и вслед за ним отправилась в голландскую Ост-Индию, где родила двоих детей, а затем развелась с мужем в 1905 году. После этого она перебралась в Париж, где назвалась яванской принцессой по имени Мата Хари (солнце, дословно – «глаз дня»). Тогда же она начала выступать с эротическими танцами.

В Первую мировую войну французская разведка наняла Мату Хари шпионить за немецким кронпринцем, с которым она близко сошлась благодаря танцам. Но во время поездки в Германию через Испанию и Голландию ее корабль задержали, а саму ее допросили британские офицеры. Британцы предупредили Мату Хари, что ее задание провалено, так что ей лучше бы вернуться в Испанию. Она подчинилась и вскоре завязала отношения с немецким военным атташе в Испании. Когда ее любовнику наскучила эта связь, он выдал Мату Хари французам, отправив в Берлин письмо, где превозносил ее достоинства как двойного агента. Письмо было написано шифром, который, как атташе было известно, союзники уже разгадали.

Мату Хари арестовали сразу же после ее возвращения во Францию в январе 1917 года. Прямых свидетельств против нее не было, но косвенных улик, собранных агентами французской и британской контрразведок, оказалось достаточно для проведения закрытого заседания военно-полевого суда. Ее признали виновной и приговорили к смерти.

В ночь перед казнью в камеру явился посетитель: высокопоставленный турецкий офицер, с которым она была знакома со времен выступления в парижском Музее востоковедения. Он признался, что пленился ею еще при первой встрече, и сказал, что такая красота не должна погибнуть по прихоти дорвавшихся до власти смертных. Следующим утром, на рассвете, Мата Хари предстала перед расстрельной командой. Она попросила не завязывать ей глаза и послала воздушный поцелуй целящимся солдатам. Другие солдаты (гули ее сира) поскорее забрали упавшее тело. Все было кончено еще до того, как солнце взошло над холодными стенами тюрьмы.

С того дня Мата Хари стала одним из самых ценных шпионов визирей в сообществе Каинитов. Она поставляет клану информацию о самых значимых делах и событиях, происходящих по всему земному шару. Таланты, которые она не смогла проявить при жизни, полностью раскрылись после смерти, и сейчас Мата Хари – одна из лучших лазутчиц в мире. Обладая непревзойденными способностями к притворству и импровизации, она создала добрую дюжину фальшивых личностей в Камарилье, Шабаше и независимых кланах и сектах. Одна из ее личин сейчас выполняет обязанности князя где-то на Среднем Западе США, вторая – возглавляет стаю Черной Руки в Чили, а третья на некоторое время попала в Красный список и была «уничтожена». Все стороны Раскола считают, что Мата Хари поддерживает именно их, и очень может быть, что все они правы.

Тегирий

Предыстория: При жизни Тегирий был солдатом в армии Александра Великого. После того, как его лошадь упала и раздробила ему ногу, он из кавалерийского офицера вынужденно превратился в переговорщика и штабиста, работающего с наемниками. Становление он получил от

безымянного потомка Хакима, который заявил, что помнит ночи Второго Города и то, какую роль в нем играли судьи. Тегирий согласился принять эту роль и долгие века странствовал по миру, выступая анонимным арбитром в бесчисленных спорах Каинитов и смертных. Некоторые древние Вентру и Малкавианы помнят, как он присутствовал при дворе Юстиниана, наблюдая за тем, как император сводит воедино римские законы. Другие Каиниты помнят его и по более поздним событиям - кровавым битвам за Константинополь, где он подобно волку крался среди более слабых вампиров и с презрением убивал свои жертвы.

После разорения Константинополя в 1204 году Тегирий некоторое время пробыл Визирем, после чего исчез на несколько столетий. Некоторые говорили, что он лежал в торпоре в забытых катакомбах Рима, другие утверждали, что он отправился на восток в поисках тех знаний, что некогда обрел там Саулот. Так или иначе, он снова появился во Франции в конце семнадцатого века в компании выживших членов своей византийской котерии. Разобравшись с делами, которые временно свели этих разношерстых старейшин, Тегирий по просьбе Визиря отправился в Аламут и занял там Кресло Праха и Кости в Совете Свитков.

В 1801 году визири снова избрали Тегирия своим главой. На протяжении двух столетий он оставался в Аламуте, но во второй половине двадцатого века все же начал наведываться в Международный суд в Нидерландах. Как говорят, то пренебрежение, с которым визири в 1927 и 1990 годах отнеслись к выборам, подкосило Тегирия, и он время от времени впадал в торпор на несколько месяцев.

Пробуждение ур-Шульги и его попытки присвоить власть вынудили Тегирия действовать. Визирь чтил Хакима, однако слепое поклонение ему как всеубивающему богу противоречило самому наследию Второго города. Стряхнув многовековую апатию и объединившись с аль-Ашрадом, Тегирий решил вернуть Детей Хакима к их давно забытому наследию судей и защитников смертных. Многие Ассамиты по обе стороны Раскола считают его одной из основных причин этого события.

В эти ночи Тегирий прочно утвердился в лагере раскольников. Его точное местонахождение неизвестно, возможно, чтобы надежнее защитить его от лоялитстов ур-Шулги, однако его рука ощущается в любом городе Камарильи, где есть раскольники. Некоторые визири, которые были близки с Тегуриосом еще до того, как он стал Визирем, шепчутся, что теперь их древний товарищ заседает во Внутреннем Круге Камарильи и что переговоры аль-Ашрада с Камарильей провалились бы, если бы не Тегирий. Однако пока никто так и не посмел спросить у него напрямую, правда ли это.

Внешность: Тегирий все еще носит короткую бороду, которая была у него при жизни. Он получил Становление

почти в конце своей военной карьеры и седина в бороде и на висках резко контрастирует с его черной кожей. Он все еще немного прихрамывает, так как его перелом так и не удалось толком залечить, однако столетия практики позволили ему справиться с причиняемыми хромотой неудобствами. Тегирий известен своей способностью к изучению языков, и любой акцент, который случайному слушателю удастся уловить в его речи, наверняка был воспроизведен намеренно.

Советы по отыгрышу: Вы очень стары, и недавний конфликт в вашем клане – это одна из немногих вещей, которая поддерживает ваш интерес к существованию и не дает вам впасть в торпор от полного безразличия. Сейчас вы хотите, чтобы Дети Хакима нашли себе место в Камарилье, и сделаете все возможное, чтобы сохранить этот неспокойный союз. Если кто-то спросит о чем-то, что требует больше пары мгновений на размышление, вы можете надолго уйти в себя, вспоминая бесчисленны исторические прецеденты и случаи. Вас нельзя назвать дряхлым - скорее уж, излишне занятым, - но иногда вы производите именно такое впечатление.

Единственная вещь, которая привлекает ваше внимание помимо этого – военное дело. При жизни вы были солдатом и до сих пор считаете себя им, и пусть все воины, кто посмеет возразить, отправляются к воронам – или куда угодно! Любой, кто захочет обсудить с вами военную историю, найдет в вас умного и благожелательного наставника, если, конечно, сумеет скрыть пренебрежение к тем военачальникам, с которым вы были знакомы.

Сир: неизвестен

Натура: Судья

Маска: Консерватор

Поколение: 5

Становление: 330 до н. э.

Примерный возраст: чуть моложе 30.

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 6

Социальные атрибуты: Обаяние 6, Манипулирование 6, Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 7, Интеллект 6, Сообразительность 7

Таланты: Бдительность 6, Атлетика 4, Рукопашный бой 4, Уклонение 5, Эмпатия 6, Выразительность 2, Запугивание 8, Лидерство 8, Хитрость (политик Каинитов) 7

Навыки: Стрельба из лука 7, Ремесло (кузнечное дело) 7, Вождение 1, Этикет 7, Огнестрельное оружие 1, Фехтование 7, Маскировка 2, Выживание 6

Познания: Академические знания 8, Расследование 8, Правоведение 8, Языкознание 8, Военное дело 7, Оккультизм 8, Политика 7, Наука 2

Дисциплины: Прорицание 8, Стремительность 7, Доминирование 3, Стойкость 6, Затемнение 2, Могущество 4, Присутствие 5, Смертоносность 8

Дополнения: Престиж в клане 7, Контакты 8, Влияние 5, Ресурсы 5, Статус 3

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 4, Мужество 5

Моральность: Человечность 3

Сила воли: 8

Братья драконов (известные

чародеи)

Нар-Шепта

Предыстория: Нар-Шепта, вавилонская принцесса, три века занимавшая пост смотрителя Великой библиотеки, была первым чародеем-Асамитом, затеявшим обширные эксперименты по использованию энергии молний. Она встретила Окончательную смерть на девятом столетии своей нежизни в результате неудачной попытки подчинить духа стихии. Фрагмент

пола с вплавившимся в него пеплом – вот и все, что от нее осталось. Скорбящие ученики (из тех, кому удалось уцелеть) перенесли кусок песчаника с прахом Нар-Шепты в Великую библиотеку и поместили его в Галерее безрассудства, небольшом зале, где чародеи и визири хранили все то, что напоминало им о несчастьях, постигших неосторожных магов.

В начале 1999 года Сара Шнайер с помощью этого песчаника смогла связаться с сознанием покойной Нар-Шепты. После Окончательной смерти душа вавилонянки не последовала по пути, уготованному каждому усопшему Каиниту, но осталась витать в небе над Аламутом, связанная волей мстительного духа стихии. Шнайдер пообещала Нар-Шепте помощь, но предупредила, что побег из чистилища может окончиться не так, как хотелось бы. Принцесса, уже тысячу лет изнывавшая от скуки, охотно согласилась.

Шнайдер измельчила кусок песчаника и с помощью алхимии вплавила получившуюся пыль в компакт-диски, на которые затем скопировала немалую часть хранящихся в Библиотеке книг. Она привязала сознание Нар-Шепты к дискам и обязала ее охранять записанную на них информацию. Вавилонянка согласилась; она несколько столетий была смотрительницей Великой библиотеки и потому чувствовала предрасположенность к такого рода занятиям, к тому же ей никогда не нравился ур-Шульги. Сейчас Нар-Шепта охраняет переносную библиотеку чародеев-раскольников от посягательств со стороны чужаков, стремящихся похитить древние тайны, хотя ей совсем не хочется напрямую нападать на других Ассамитов. Из-за этого лоялистам удалось обнаружить восемь комплектов дисков. Но Нар-Шепта понимает, что, раз уж она привязана к CD, их уничтожение станет концом и для нее самой. Поэтому она всеми силами противостоит попыткам уничтожить диски. Также известно, что она выслеживает и «отчитывает» раскольников, из-за беспечности которых «ее» диски попали в чужие руки.

Нар-Шепта, Хранительница

***Примечание для Рассказчиков**: мы приводим примерные*

Характеристики, которые вы можете изменить так, как сочтете нужным. У всех мастерских персонажей должна быть возможность поступать так, как того требует сюжет; более того, у них не должно быть возможности делать то, что может нарушить логику сюжета. Но Нар-Шепта – особый случай. Она – бесплотный дух вампира-старейшины, поэтому не подчиняется обычным правилам.

До развоплощения Нар-Шепта была чародейкой Шестого поколения. Сейчас она почти не может пользоваться прежними навыками и умениями, за исключением магии крови. Обычные физические повреждения на ней никак не сказываются, исключение составляют повреждения от «ударов по площади» (т. е. от всего того, что может воздействовать на облако кровяных капель, например, от промышленного вытяжного вентилятора). Также она получает усиливающиеся повреждения. Если здоровье Нар-Шепты понижается до уровня «Тяжелые повреждения» (Mauled), она пытается сбежать и укрыться в «своих» дисках, на что ей требуется один ход.

Запас крови на излечение и Дисциплины и ограничения по его использованию у Нар-Шепты такие же, как у любого вампира Шестого поколения. Обычно она пополняет запас с помощью Кражи витэ. На нее не действуют Доминирование, Присутствие и узы крови, хотя она восприимчива к воздействию Дисциплин и эффектов магии крови, направленных на духов, например, Пути управления духом. Нар-Шепта сохраняет ментальность вампира и потому может впасть в безумие. Она не может атаковать физически и подчиняется стандартным ограничениям по использованию Дисциплин в течение одного хода. Стремительность она использует только для передвижения. Вне боя она может манипулировать мелкими предметами за счет своих Физических атрибутов. Ниже перечислены те Способности, которыми она по-прежнему может пользоваться. Умение обращаться с мечом мало что значит, если ты не можешь взять меч в руку.

Внешность: Кружащиеся в вихре капли крови, иногда складывающиеся в почти человеческую фигуру. Разговаривает Нар-Шепта скорее телепатически, чем с помощью голосовых связок. Слушателю ее «голос» кажется голосом женщины, которой он сильнее всего боялся в своей жизни.

Натура: Консерватор

Маска: Браво

Физические атрибуты: Сила 1, Ловкость 1, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 0

Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Уклонение 2, Эмпатияу 1, Запугивание 5, Хитрость 2

Навыки: Этикет 2

Познания: Академические знания 4, Знание компьютера 1, Языкознание 7, Медицина 3, Оккультизм 5, Наука 1

Дисциплины: Чародейство Ассамитов 7, Прорицание 4, Стремительность 4, Присутствие 2, Смертоносность 5, Серпентис 1

Пути Чародейства Ассамитов: Руки Разрушения 2, Привлечение Огней 5, Движение Разума 3, Мощь Нептуна 4, Путь Крови 5, Путь техномантии 2, Управление Духом 3, Управление Погодой 5

Добродетели: Совесть 0, Самоконтроль 2, Мужество 5
Моральность: Человечность 1
Сила воли: 6